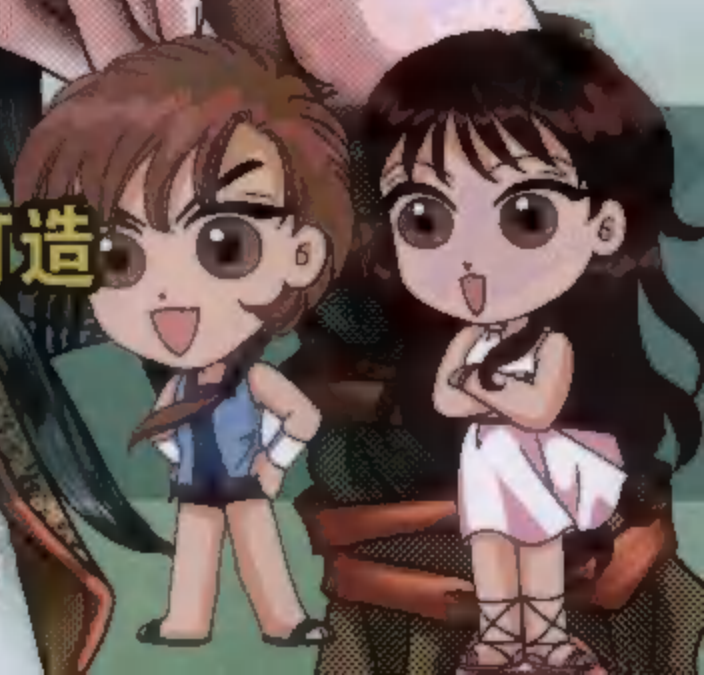
狂龍國際出版

漫画学习乐园 6

游素兰　乔英　编著

台湾漫画家游素兰、乔英倾情打造
漫画新手学习宝典

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

漫画学习乐园 6

素兰和乔英教学之背景与剧本

游素兰　乔英　编著

台湾漫画家游素兰、乔英倾情打造
漫画新手学习宝典

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（C I P）数据

漫画学习乐园：素兰和乔英教学之背景与剧本 / 游素兰，乔英编著. —北京：人民邮电出版社，2009.9
ISBN 978-7-115-21184-2

I. 漫… II. ①游…②乔… III. 漫画—技法（美术）IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第132948号

内 容 提 要

本书是“漫画学习乐园”系列中的一本，由台湾著名漫画家游素兰、乔英编写而成。书中详细讲解了背景的绘制方法和剧本编写的方法，包括气氛背景、装饰背景和实景背景的概念和用法，一点透视、两点透视和三点透视的画法及运用，人工建筑和自然景物的画法，景物的空间感、光影和质感的表现手法，剧本的格式，长短篇剧本的编剧方法等内容。

本书内容浅显易懂，绘画步骤细致，并有台湾著名漫画家游素兰、乔英等人讲解的大量范例作品，适合漫画爱好者作为自学教材，也适合漫画、动画、游戏、影视等专业作为培训教材。

漫画学习乐园——素兰和乔英教学之背景与剧本

◆ 编　　著　游素兰　乔　英
　责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街 14 号
　邮编　100061　　电子函件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：700×1000　1/16
　印张：9
　字数：170 千字　　　　2009 年 9 月第 1 版
　印数：1 – 4 000 册　　　2009 年 9 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号　图字：01-2009-4699

ISBN 978-7-115-21184-2

定价：18.00 元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

素兰和乔英教学之背景与剧本

第一回 背景的功能和种类

▲背景的功能

▲背景的种类

背景的功能

1. 让读者知道剧中人物身在何地及身处哪个时代。

《异宝斋/[illegible]龙照妖镜》©乔英

※清楚表明：时间——中国古代；地点——京城。

虽然某些状况可以用台词带过，

但是漫画还是需要以图像为主要的表达方式。

目　录

漫画学习乐园——素兰和乔英教学之背景与剧本

MANHUA XUEXI LEYUAN

游素兰　　乔英

2. 可以营造各种气氛、感觉和情绪。
3. 直接以画面来叙述时间、季节、天气等状况。
※时间——傍晚；
季节——春、夏、秋、冬；
天气——晴间多云。
代表他的这张牌的对面。就是代表你的牌你的状况。
我要打开啰！
好！
4. 丰富画面。
《天使迷梦》©游素兰

背景的种类
1. 实景背景。
这是日记吗?
咦?
实景背景可以清楚表明角色所处的场所和时间。
那就请你翻一翻, 说不定有什么相关记录。
希斯塔西雨!请不要露出那种表情来!
我愿意替她陪你的身安慰你
2. 气氛背景。
表现动作、气氛和情绪的画面或效果。
《甜美的回忆》©游素兰
3. 装饰背景。
利用物品、花草或纹路来装饰画面或衬托人物魅力。
我要送什么样的巧克力给玉书呢?
白色美梦《美梦》©乔英
当然, 这些方法都可以综合使用!

素兰和乔英教学之背景与剧本

第二回 气氛背景和装饰背景

▲气氛背景的用法

▲装饰背景的用法

气氛背景的用法

《异宝斋 台灯狗–奇奇》 乔英

加强速度感的激光线。

啪

描绘不安、阴森或恐惧的云雾。

你们都看不起我！

表达愤怒的烈火效果。

爸爸，不要欺负妈妈！

他……变成大狗了？

不应出现不可能的时间和地点时，用来衬托一些特殊情况的背景。

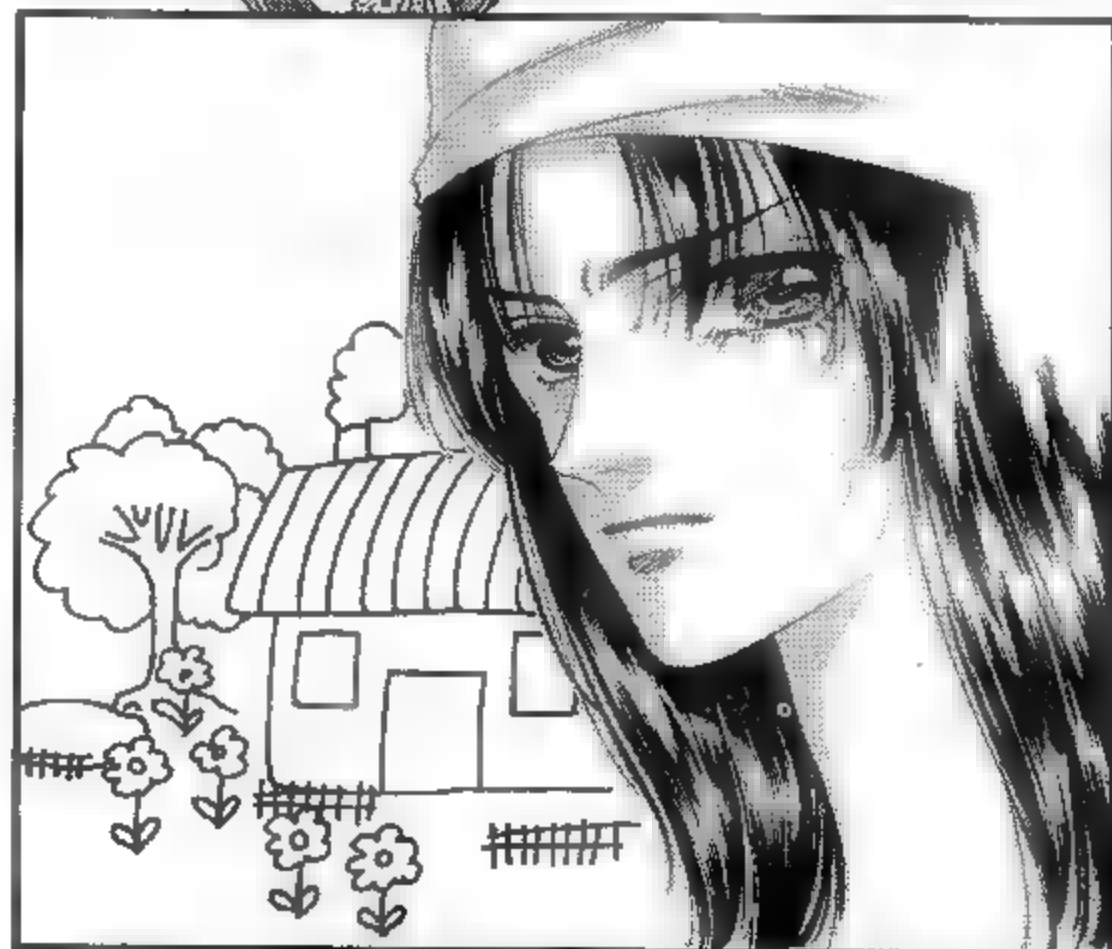
表达快乐的心情或开朗的性格，常用点画和闪光的方式。

《钢铁天使》 游素兰

装饰背景
的用法。
王昨天就醒了！
柔美、艳丽或
可爱的花朵，
种类繁多的
草和叶子。
上下两图都运用了
实景、气氛和装
饰背景。
《夏茵王外传》魔女禁区 © 游素兰
夜莺《异宝斋／台灯狗–奇奇》©乔英
为了衬托角色，
可以选用一种
适合角色气质
的装饰背景类型。
精致、绚丽的
物品及纹饰等，
都是常见的用法。

使用时亦可遵循剧情的主题或加强作品的暗示性。
在《水龙潭传说》中，女主角名字“拒霜”为木芙蓉的别名，也暗示了她的命运。
芙蓉村是位于水龙潭边——一个遍布木芙蓉的小村庄
还必须注意时代背景的条件和风格。
总不能在古代中出现未来世界的东西吧！
除非是描写时空穿梭的故事。
各式花草的画法，可以参考《素兰和乔英教学之服饰与花草》中的讲解。
《漫画学习乐园——素兰和乔英教学之服饰与花草》
装饰物品、艺术品方面，就要靠平时多搜集各式各样的图片资料啰！

素兰和乔英教学之背景与剧本
第三回
实景背景的概念
▲背景的风格
▲透视的概念
背景的画法，必须配合画中的人物风格。
大略来说：少男漫画的背景会偏向仔细描绘的写实物体和背景。
因为这类漫画中人物的线稿和完稿处理都偏重，具有较强的现实感。
News Boy·阿太 © 许培育

少女漫画中的物体和背景会处理得轻柔、简略一点。
因为这类漫画中人物的线稿和完稿处理都偏轻柔，背景是用于衬托角色的，不能强过人物。
当然，不能对每个人的风格加以限定，
要看个人对作品风格的搭配如何！
还有夸张的背景画法……
必须配合作品风格、剧情、气氛和人物来选择背景的画法，以免出现不伦不类的感觉。
TAXI
计程车招呼站
走错世界了吗？
不要以为我的绰号叫龙猪头，就可以这样马虎!!

素兰和乔英教学之背景与剧本

第四回 一点透视

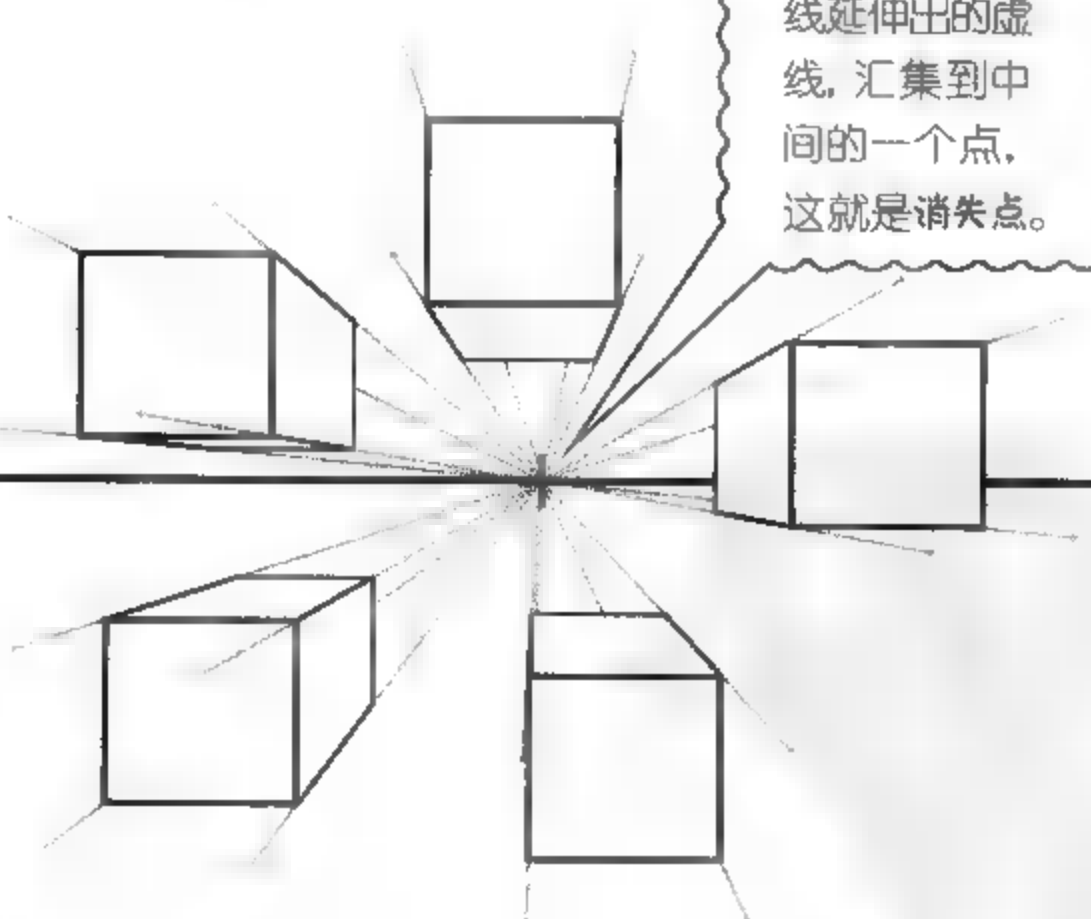
▲一点透视的法则

▲一点透视的画法及运用

将方盒子的位置上、下、左、右移动看看。

从方盒子的边线延伸出的虚线，汇集到中间的一个点，这就是**消失点**。

消失点刚好位于眼睛的高度。

这几个位置不同的方盒子所显示出来的图，就是**一点透视图**。

一点透视：以一个消失点画出来的透视图。

使用一点透视画背景的步骤

1. 先设想视平线的位置和背景的摆设。

如果是室内景，摆设可以是桌椅、窗帘、灯具、家电等物品。

如果是室外景，可以是建筑物、街道、树木、栏杆或汽车、行人等。

若画面中没有人物，可以大略定出视平线的位置。

2. 决定一个消失点。

视平线

消失点

通常会将消失点定在人物的视平线上。

3. 利用消失点拉出透视线，画出景物的大概轮廓。
注意所有物体的大小、形状，以及前后位置和距离。
4. 按照一点透视的法则，仔细画出景物的外部轮廓。
注意透视线和垂直线、水平线的搭配使用。

5. 景物的透视草图完成之后，就可以描线了。
描线时，仍然必须沿消失点拉出透视线，这样透视才不会偏失。
接近人物线条的景物，必须以细线或虚线做消失处理。
★使用工具：蘸水笔或针笔、代针笔(视个人习惯而定)。

6. 网点处理和完稿。
一点透视法还有许多种画法，可以多参考名家的做法。
白色美梦《美梦》©乔英
但是，自己必须多练习最重要的基础画法喔!

素兰和乔英教学之背景与剧本

第五回 两点透视

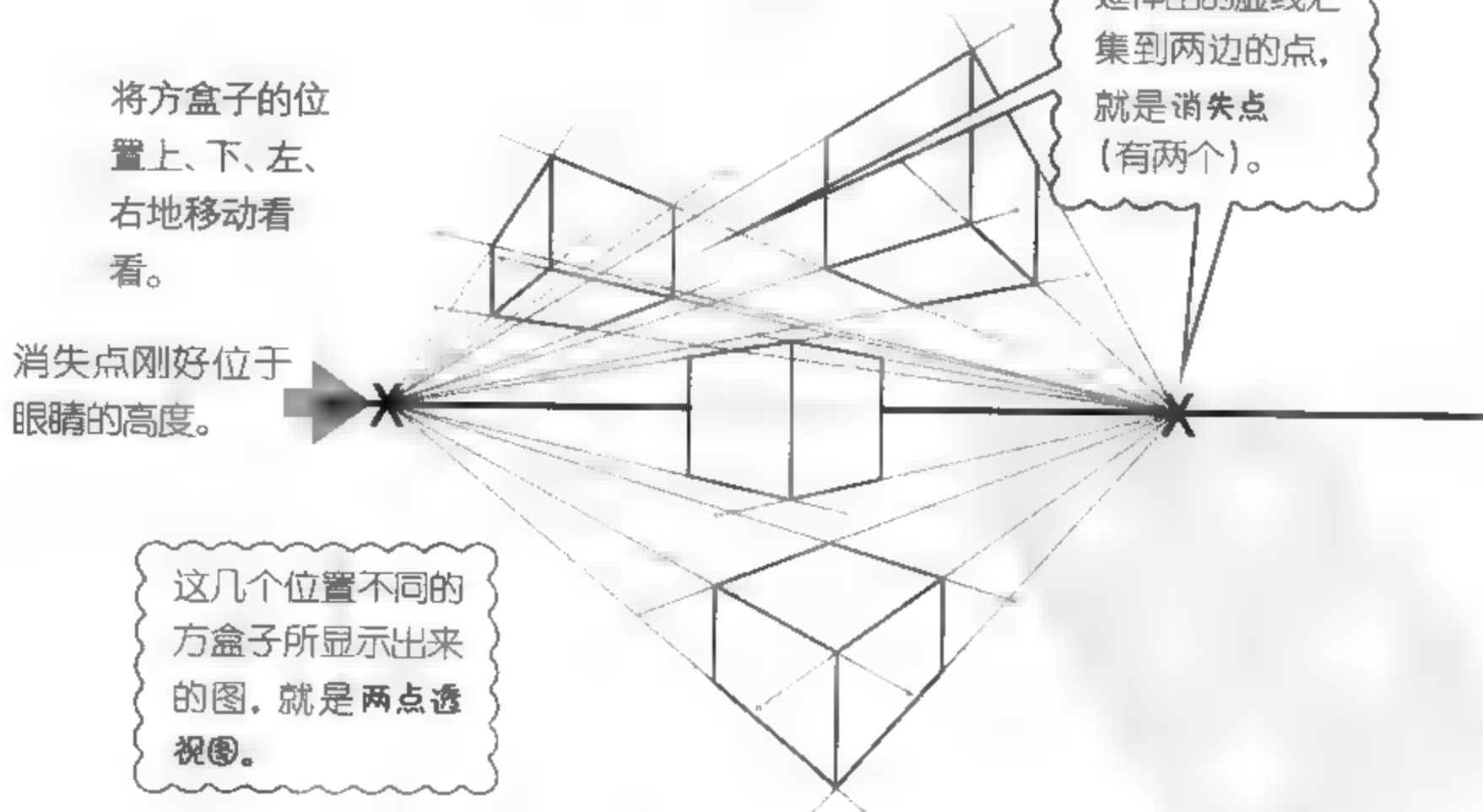
▲两点透视的法则

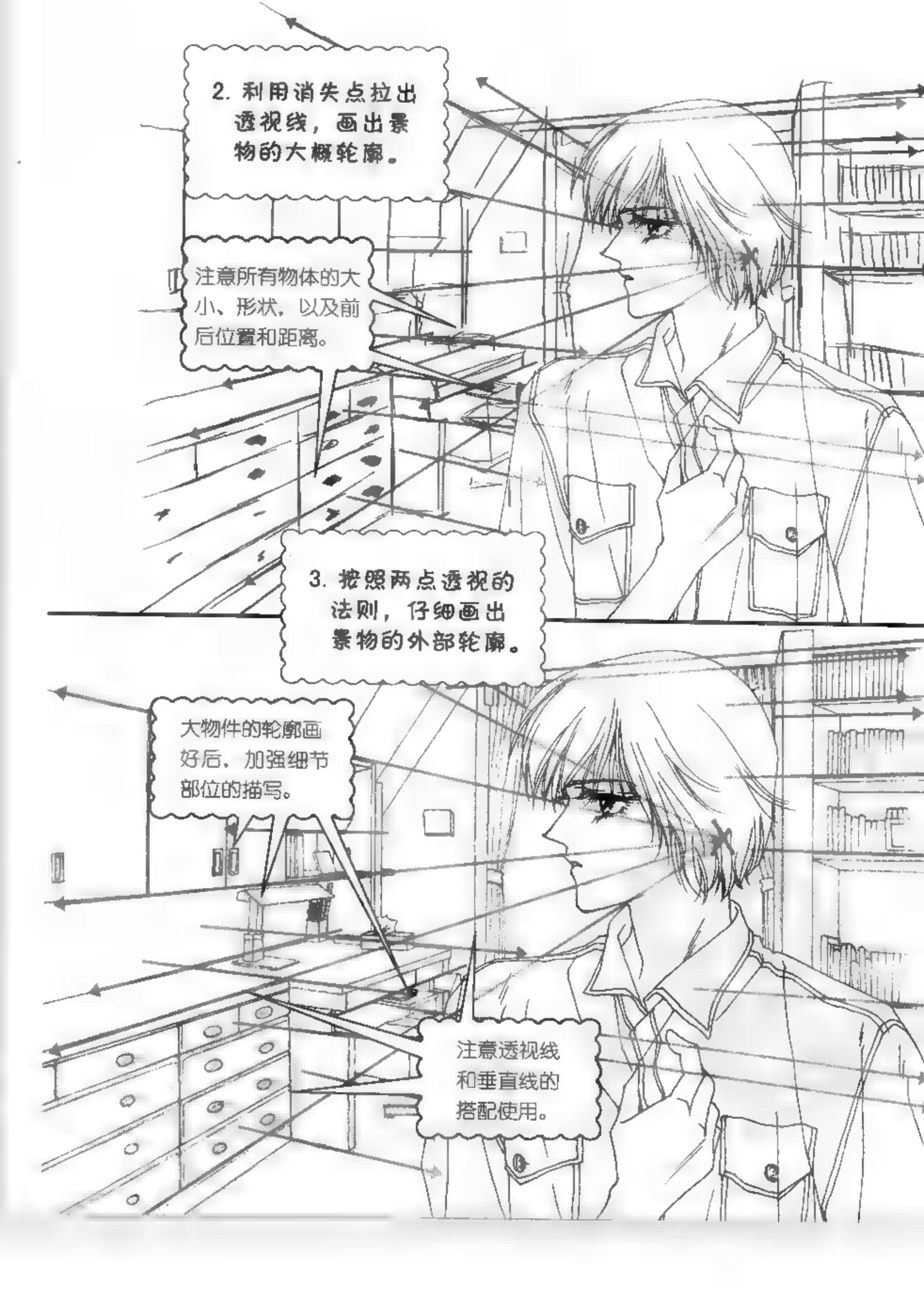
▲两点透视的画法及运用

从方盒子的边线延伸出的虚线汇集到两边的点，就是**消失点**（有两个）。

将方盒子的位置上、下、左、右地移动看看。

消失点刚好位于眼睛的高度。

这几个位置不同的方盒子所显示出来的图，就是**两点透视图**。

两点透视：以两个消失点画出来的透视图。

使用两点透视画背景的步骤
1. 设想背景的构图，决定视平线和两个消失点的位置。
消失点
消失点在画面之外
采用两点透视时，常会出现消失点在画面之外的情况。
可以在稿纸外再补一张纸，以利于设定消失点的位置，画出透视线。
使用纸胶粘贴，撕时才不会破坏稿纸。
此时就需要较长的长尺啰!

2. 利用消失点拉出透视线，画出景物的大概轮廓。
注意所有物体的大小、形状，以及前后位置和距离。
3. 按照两点透视的法则，仔细画出景物的外部轮廓。
大物件的轮廓画好后，加强细节部位的描写。
注意透视线和垂直线的搭配使用。

4. 完成景物的透视草图之后，进行描线的操作。
接近人物线条的景物，必须以细线或虚线做消失处理。
注意透视线的延长角度，这样透视才不会偏失。
描线时，先从前景着手。
★使用工具：蘸水笔或针笔、代针笔（视个人习惯而定）。

5. 完稿。
使用网点来做出光线的效果，并拉开景物与人物间的距离。
流光《翔龙记》ⓒ游素兰
其实，两点透视还有许多活用的方式。
打好基础，就可以灵活运用透视图啰!

素兰和乔英教学之背景与剧本

第六回 三点透视

▲ 三点透视的法则

▲ 三点透视的画法及运用

三点透视：以3个消失点画出来的透图。

三点透视法：

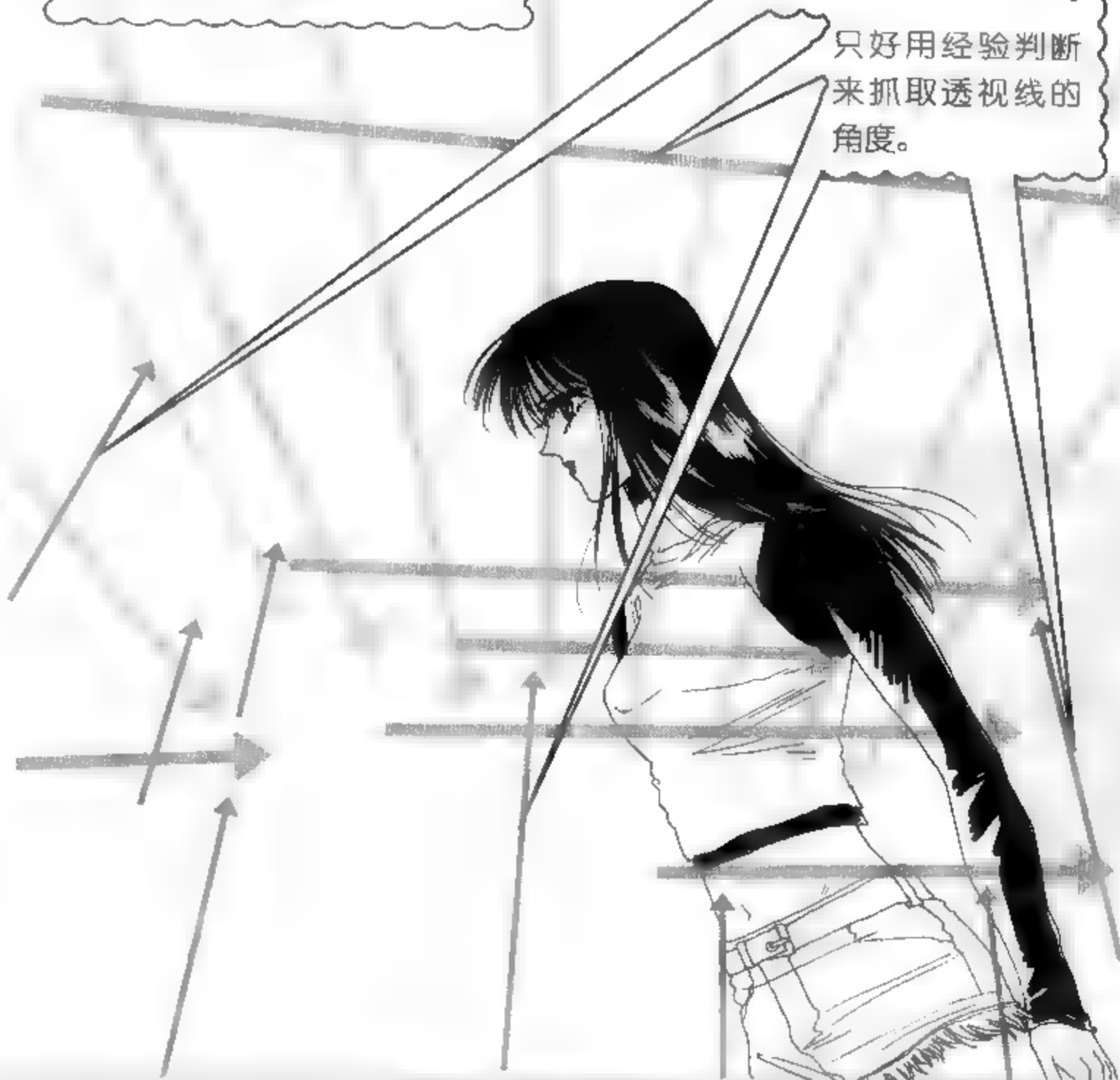
以两点透视为基础，垂直线的部分由第三点拉出的透视线所取代。

※ 第三消失点在视平线下方，即为俯视角度的透视图。

※ 第三消失点在视平线上方，即为仰视角度的透视图。

注意：视平线为眼睛的高度。

使用三点透视法即表示运用了俯视和仰视角度的概念。

三点透视的
难度较大，
只有在大画面
或显示特殊角
度时才使用。
用三点透视法画
出的构图，具有
很大的画面张力。
使用三点透视画背景的步骤。
1. 先设想好视平线和背景
的俯仰角度，并决定3个
消失点的位置。
对于距离画面太远，
又无法通过补贴纸张
来设定位置的消失点，
只好用经验判断
来抓取透视线的
角度。

2. 利用消失点拉出透视线，
画出景物的轮廓。
在三点透视中，所有物体的大小、形状和前后位置距离等，
难度都会增加，要细心地推敲。
尤其是无法定出消失点的部分，难度非常大。
啊！这根本就是高级的技巧嘛!!

3. 按照三点透视的法则，
仔细画出景物的外形。

4. 将草稿描上墨线，涂黑。

素兰和乔英教学之背景与剧本

第七回 人工建筑的画法

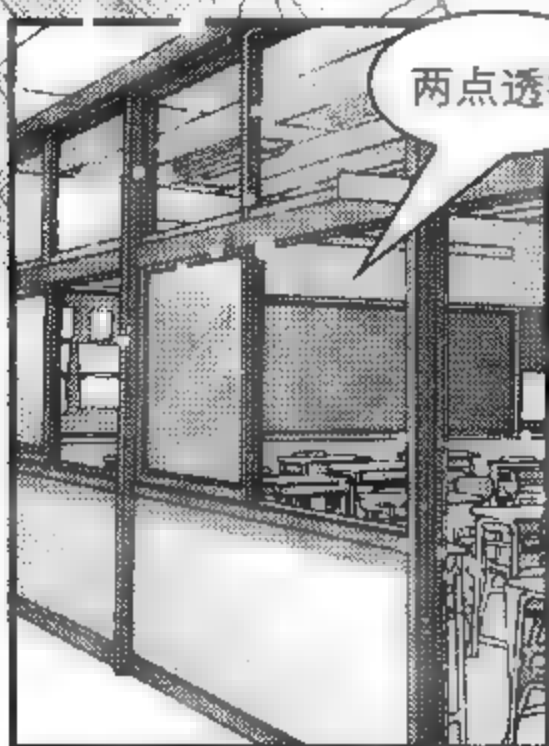
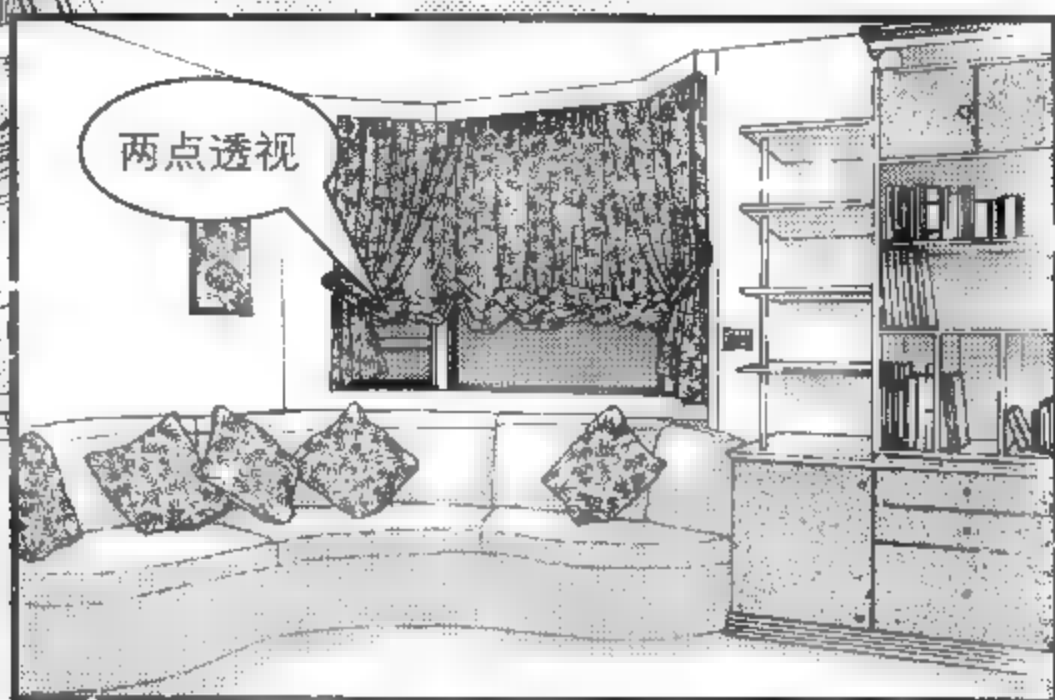
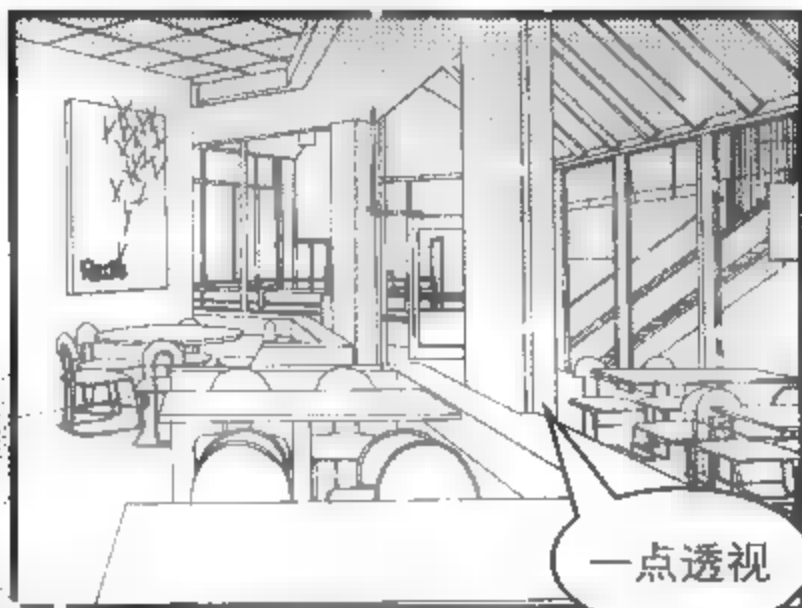
▲人工建筑和家具的画法

▲用照片画背景的方法

室内景的画法

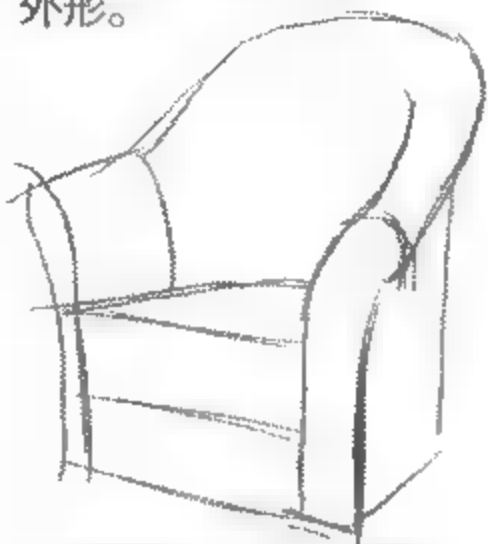
若画面是以人物为主题,则先画人物再加入背景。

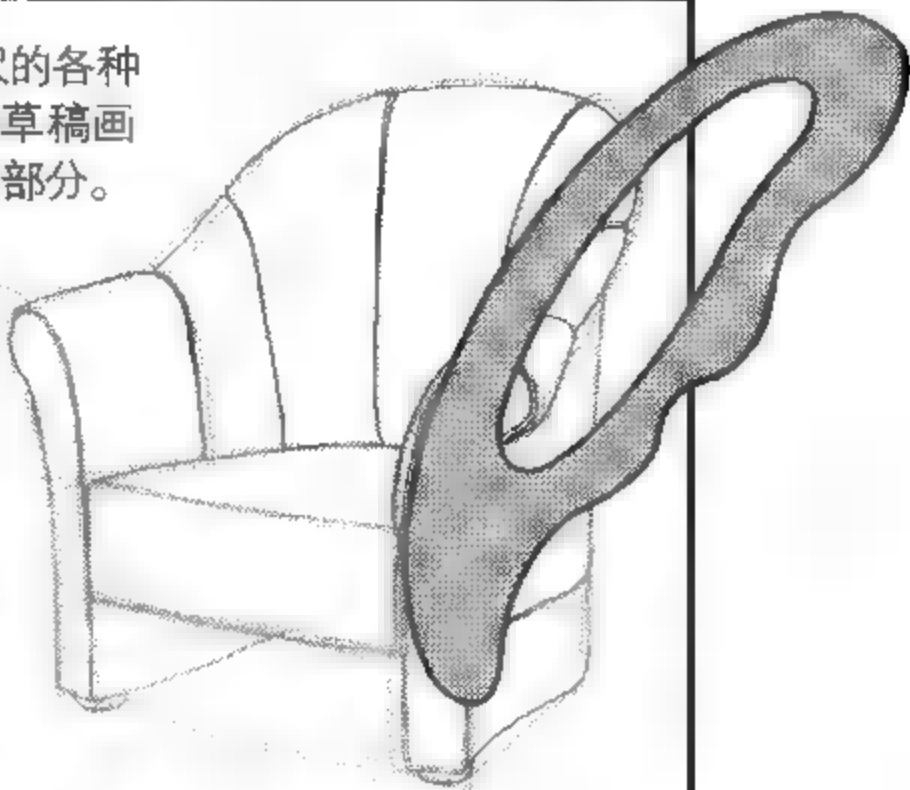
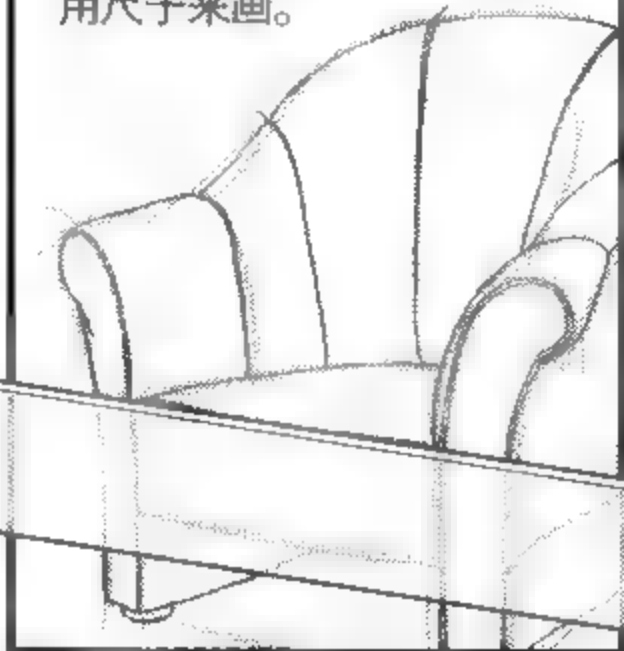
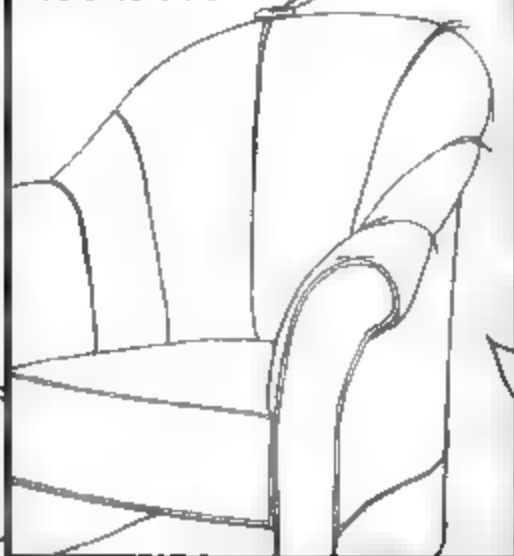
以人物眼睛高度的水平线为视平线,再决定消失点。

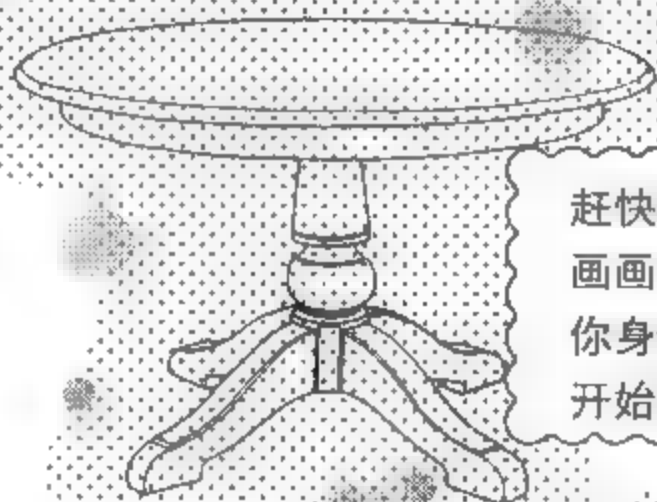
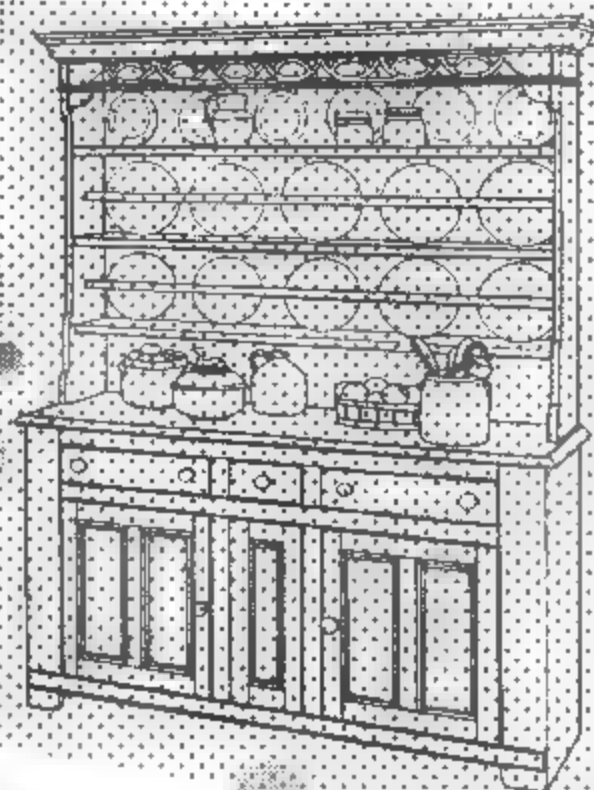
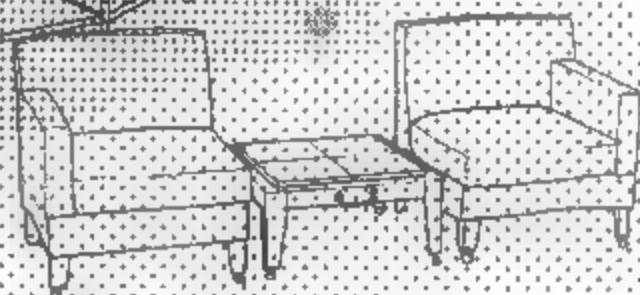
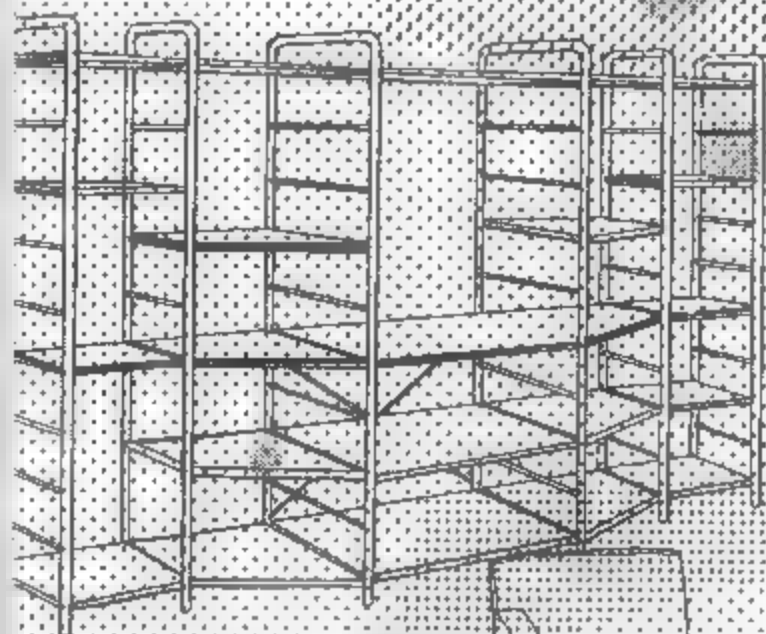
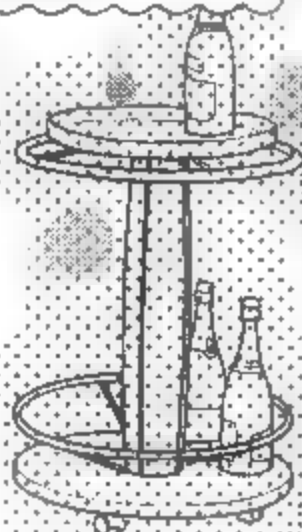
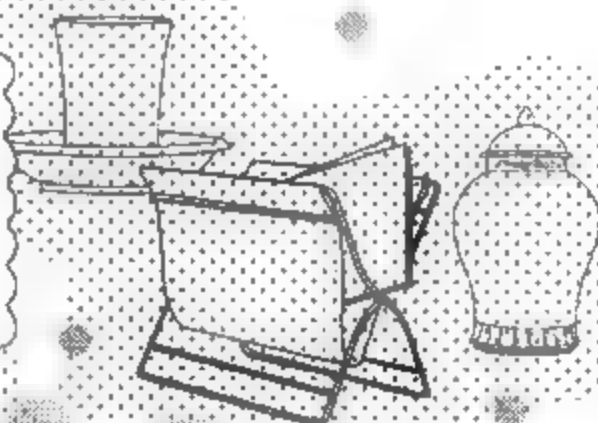
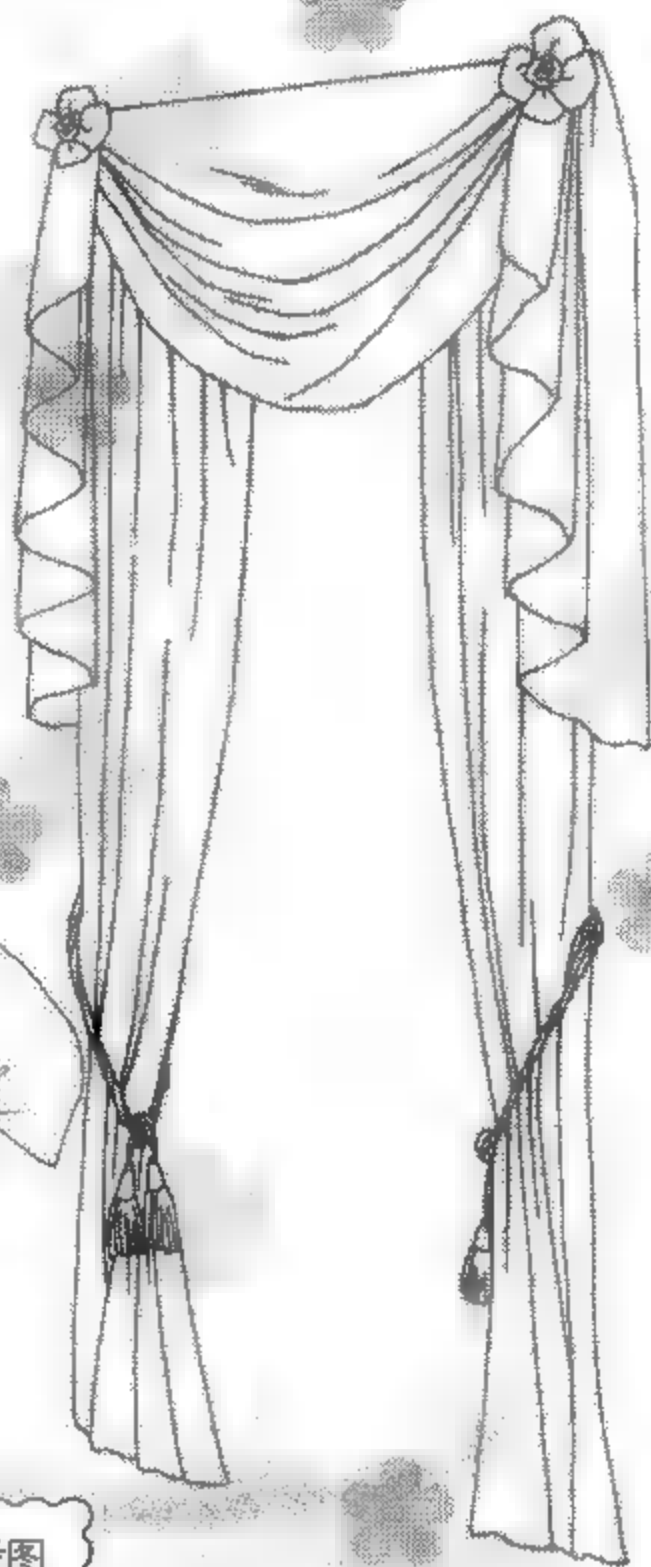
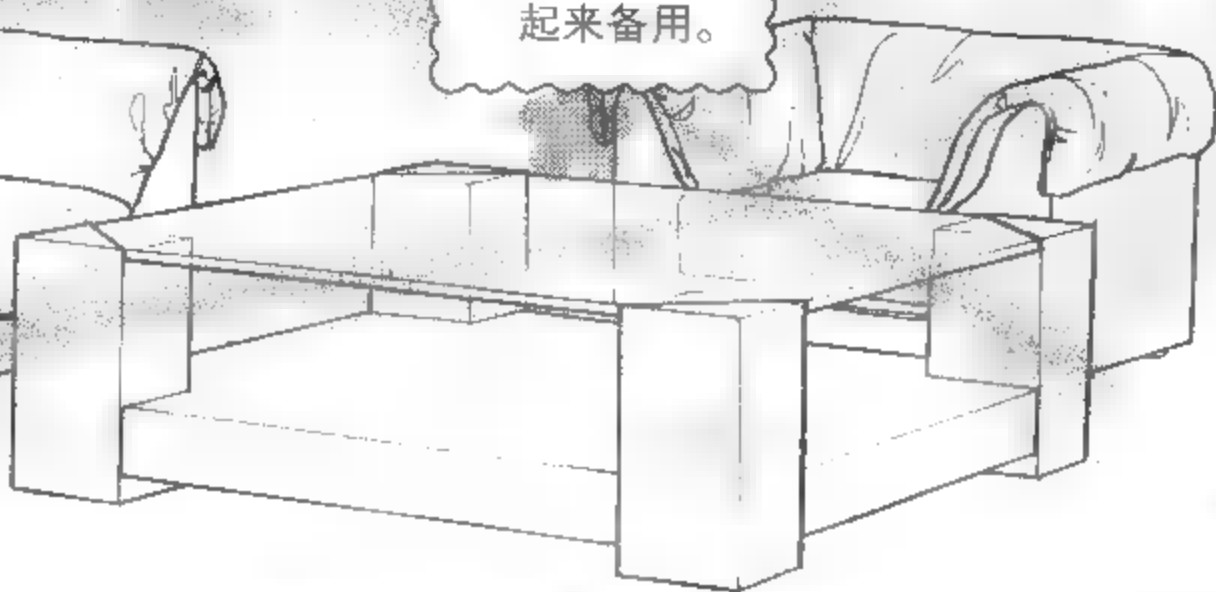
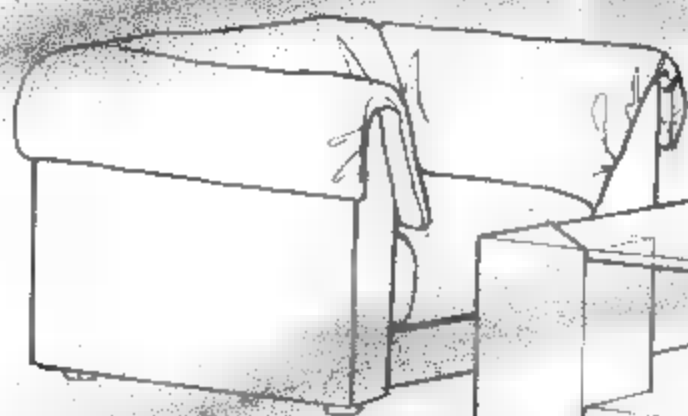
各种室内空间的范例
客厅、房间、厨房、教室、会议厅、办公大厅、礼堂等,都属于室内空间的范畴。
一点透视
三点透视
两点透视
两点透视
只要运用好了透视图的画法，什么背景都难不倒你喔!
一点透视

除了布料物品，人工制成的物品也常会出现流利的直线或曲线。

所以，画人工制品和建筑物时，就是考验你形板和尺子的使用功力喔！

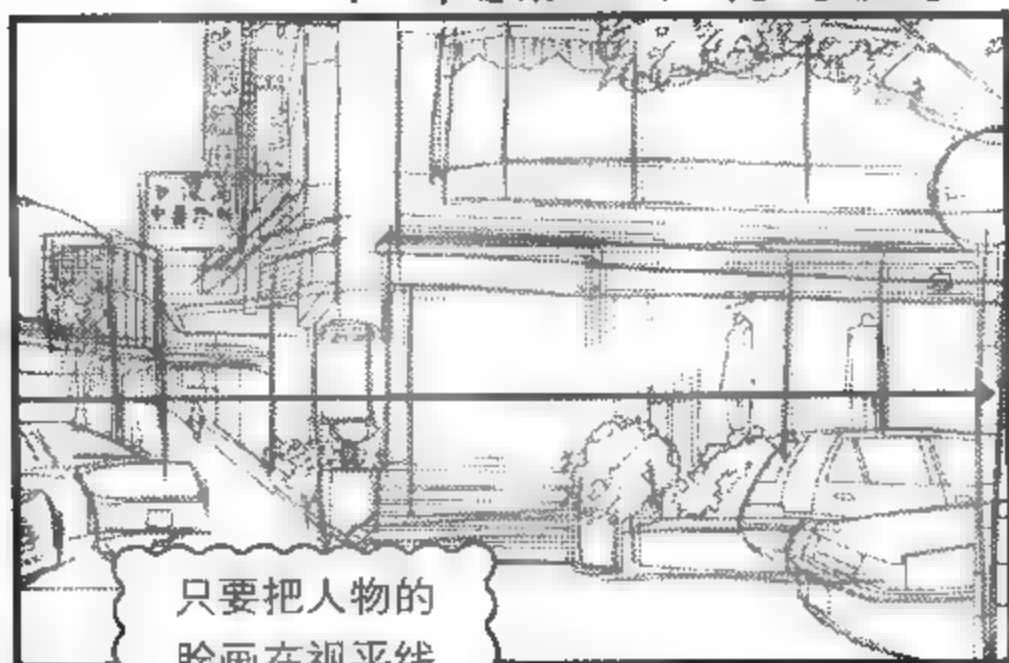
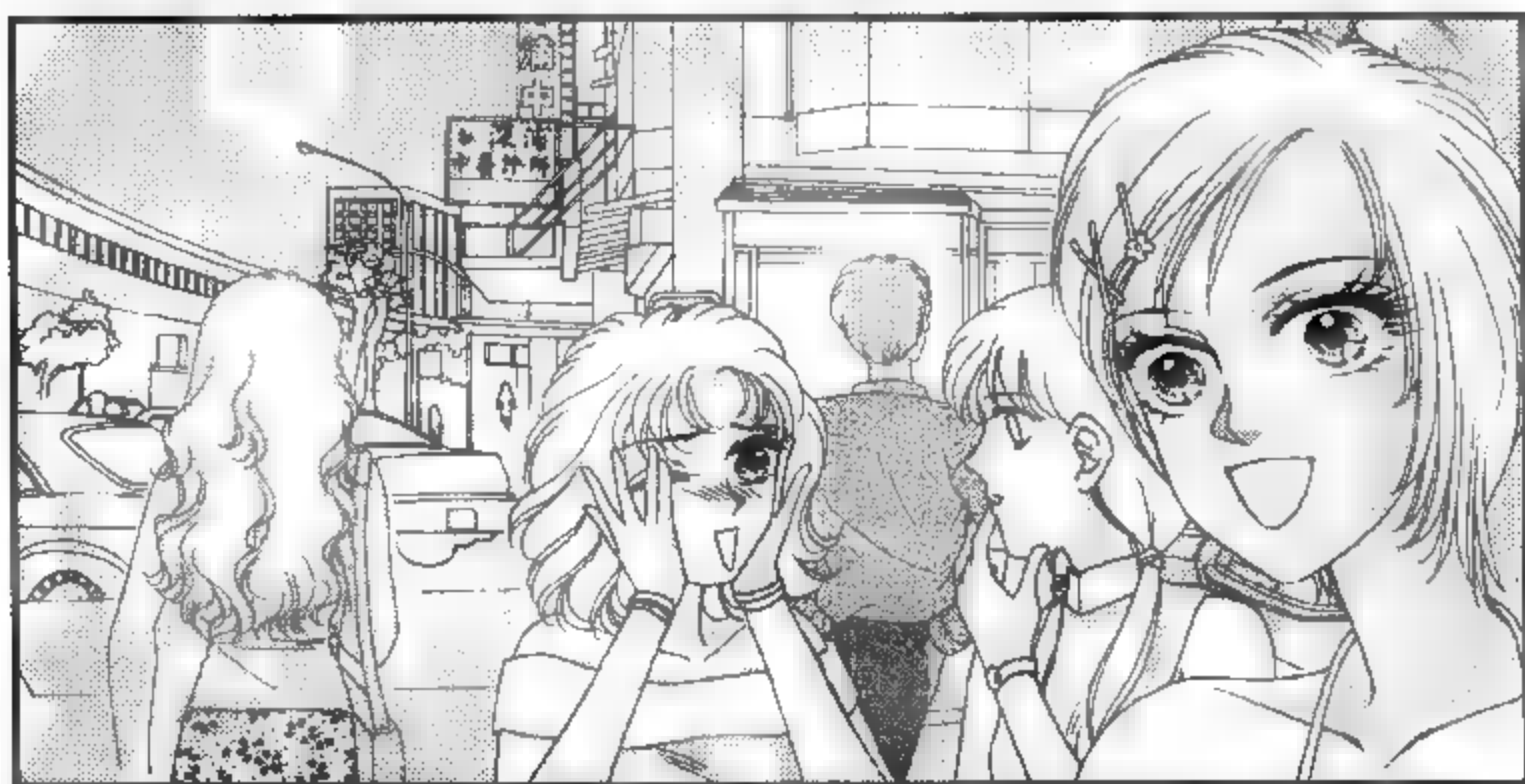
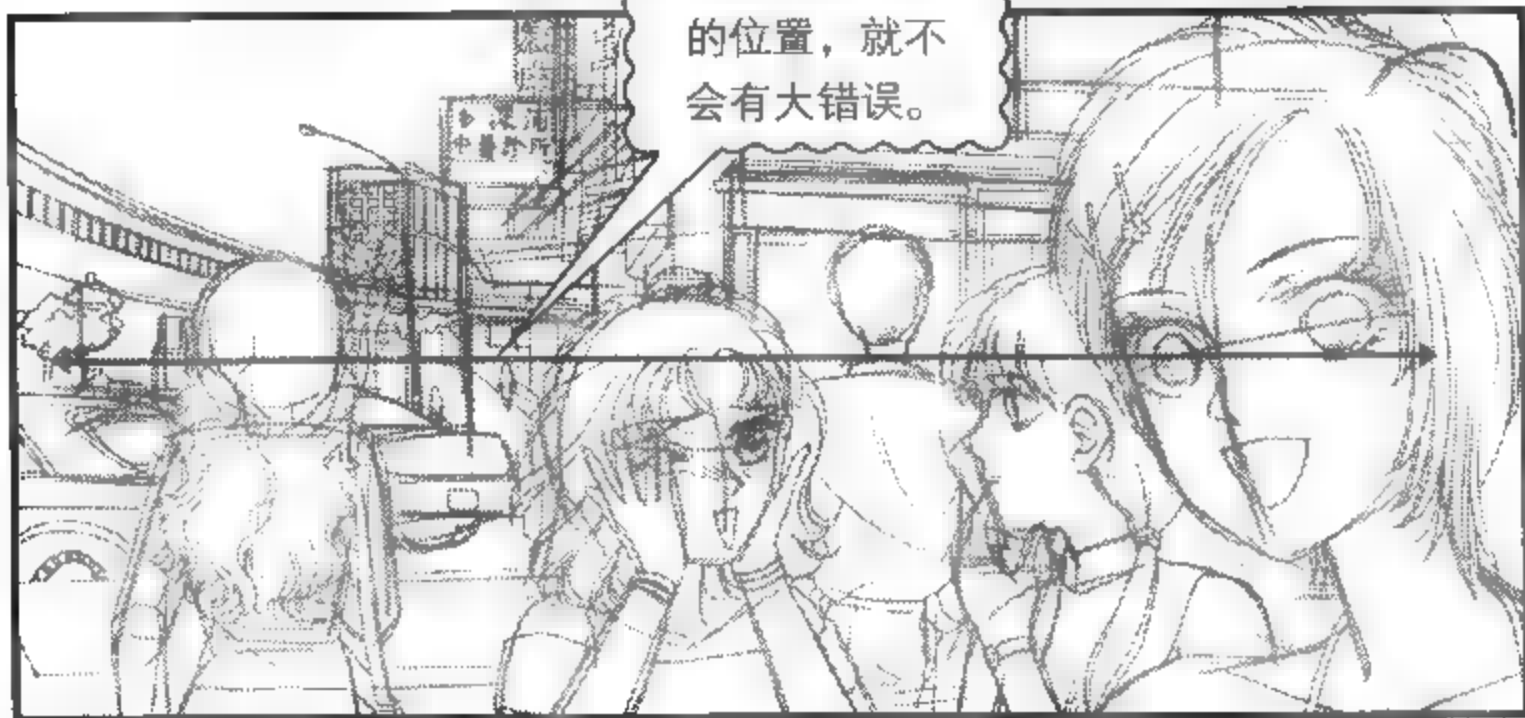
家具的画法

1. 以几何形体的方式画出物体的大略外形。

2. 以云形尺的各种角度，按照草稿画出最接近的部分。

云形尺并不能完全符合所绘出来的形状，所以可以采用接线的方式完成这些部分。

3. 物体的直线部分用尺子来画。

4. 完成后擦去线稿，再将多余的线条修掉。

要注意物体和人体的高度、厚度等，不要出现椅子比人高、桌子变成矮凳等离谱的画面。

各种家具的示范

布质物品
的画法
窗帘、桌巾、床单，甚至椅垫和沙发套，都可以使用褶皱的画法要点喔！
家具的参考图片就是很好的资料，
可以搜集起来备用。

户外景加上人物的画法

画户外景时，
可以在最后
加入人物。

正常角度所呈现的景物，在加入人物时，可以依照视平线约等于人眼睛的高度这一原则。

※秘诀：比视平线高的人物比较高，比视平线低的人物比较矮。

各种户外景的空间示范
街道、大楼建筑、庭园、公园、运动场等，都属于户外空间的范畴。
一点透视
两点透视
三点透视
两点透视
基础的透视图画法熟练了吗？
现在觉得画背景很容易吧！

在剧情中出现明显的地标、现实中的某个特定地点、古代建筑等。

都可以参照照片或图片来画背景。

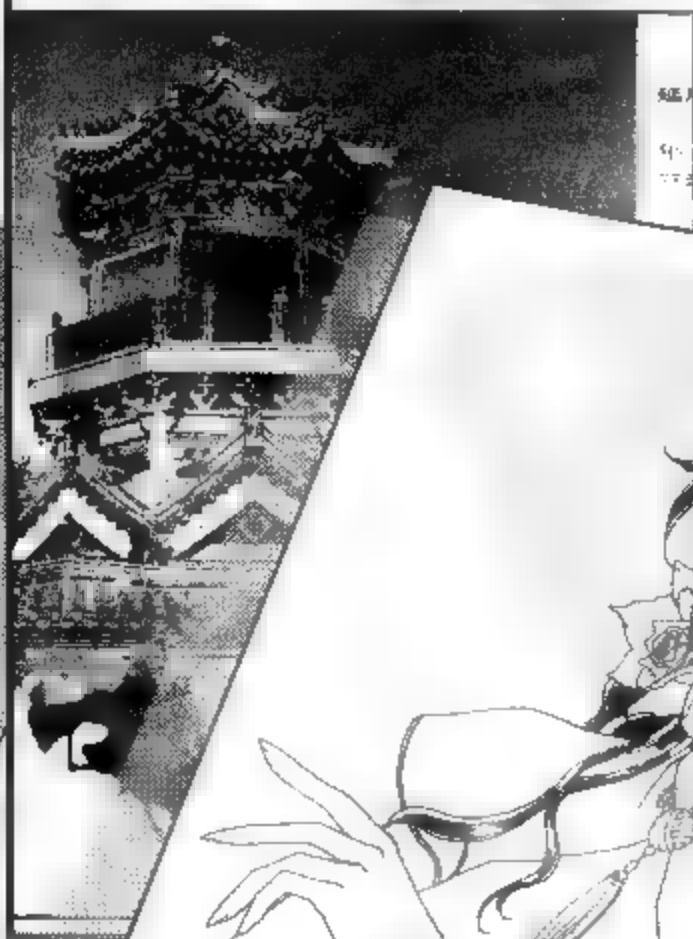
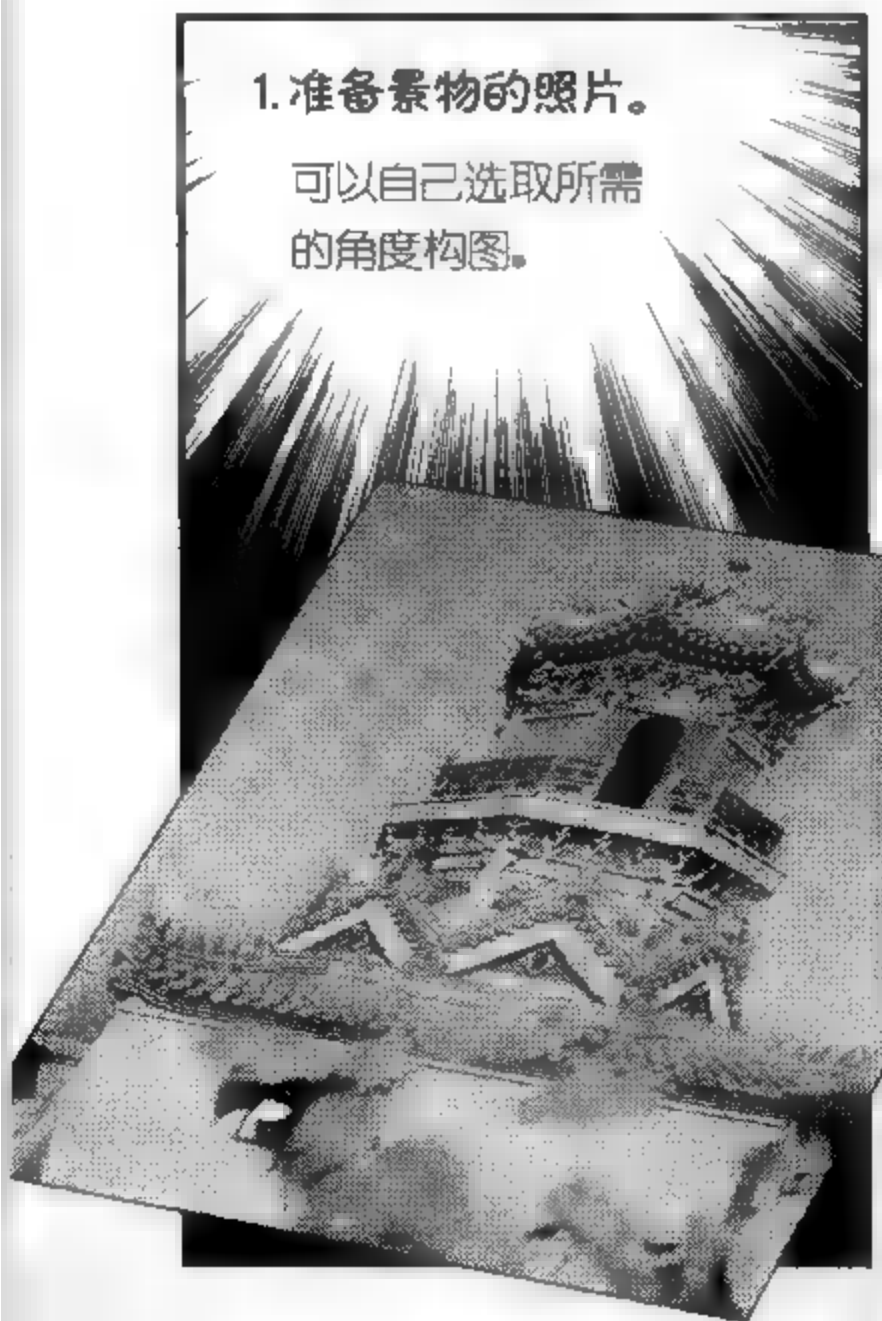
例如：北京火车站、纽约等地方，并不是通过想象就能准确画出来的。

虽然一场悲剧已经让双子塔这个地标成为了历史……

利用照片画背景的方法

2. 将照片影印放大或缩小。

配合自己的画面或人物，构思景物的角度和大小，

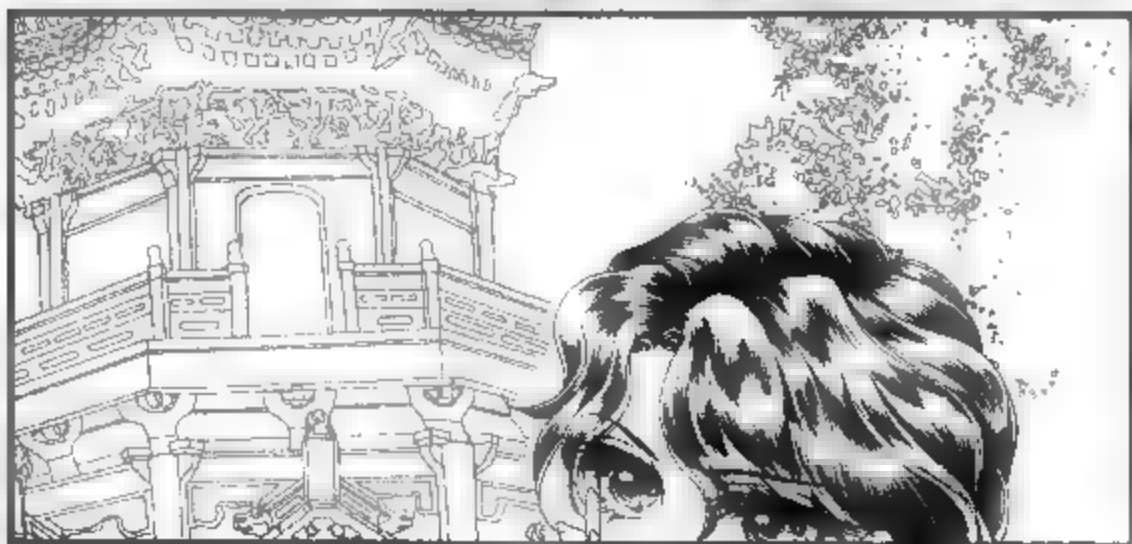
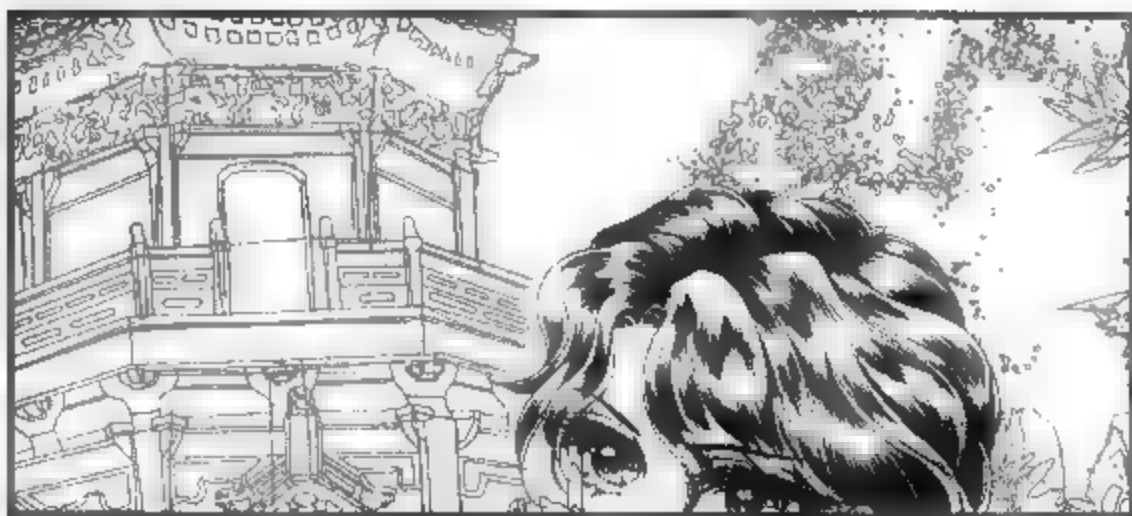
利用影印机印出合适倍率的图片。

3. 将影印出的图片贴在稿子背面。

注意背景角度
和位置的调整。

※ 稿子贴在背面，
透写台打灯后的
影像效果。

4. 利用透写台，描出大概的草稿。

5. 描线和涂黑。

描线之后可以擦去草稿线。

再将部分涂黑，修饰画错的部位。

6.用网点或效果线完稿
可以依照自己剧情的时间和季节设定来贴网
贴网之后，可用修白颜料进行修正

素兰和乔英教学之背景与剧本

第八回 自然景物的画法

▲树、草、叶的画法

▲水、土、石、火、烟的画法

1.

画任何固体物体，都可以利用到简单的几何形体。

2.

先画好大概的轮廓，并构思立体感。

3.

再添加物体本身的质感和细节，就可以画出生动的自然景物。

树的画法

利用上述方法打草稿。

各种树的画法

由远方的树的全貌，可以看出树的不同形体。

画树时要注意树的纹理

在纸上画间隔相等的垂直线，再将纸卷成圆筒状——想像成树的纹理。

参照这种感觉来画，就可以表现出"圆"的感觉。

用勾边的方式画树

※以线条的粗细表现树干和树瘤的节理。

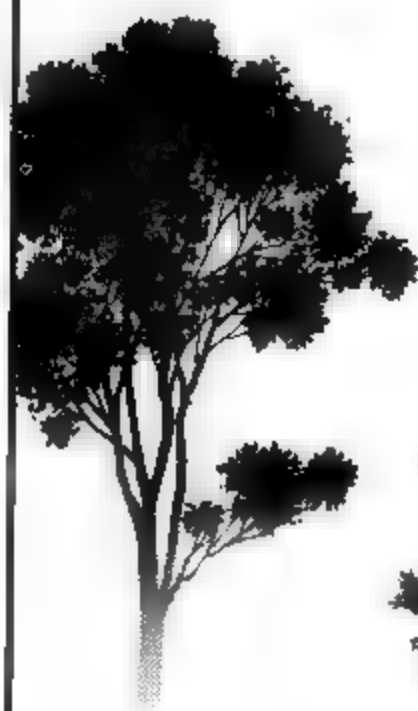
用涂黑的方式画树

冬天的树，显露出的枯枝要增加其苍劲、萧瑟的感觉，再加上些许未落的残叶。

※只用一棵树，就可以表达出季节的感觉。

用写实的方法画树

用线条笔触不仅可以画出树的质感和远近、前后效果，

也可以画出草的质感和阴影喔！

自然物的丛集画法

熟悉个体的基本形状。

以基本形状展开聚集。

改变个体的长度、角度、疏密和明暗度，即成为草丛或树丛。

草的基本形状

涂黑的方式

描边的方式

叶子的各种基本形状

写实的方法

多多观察树、草、叶，就能画出生动的自然景物。

用网点表现草叶

水的画法

1. 注意水流动的方式。

水流动的方向
会受到外力和
物体的影响。

2. 透明的感觉。

水是透明的——
这是毋庸置疑的，
但是完稿时仍旧
要表现出水的深
度和亮暗。

水纹的波动
现象。

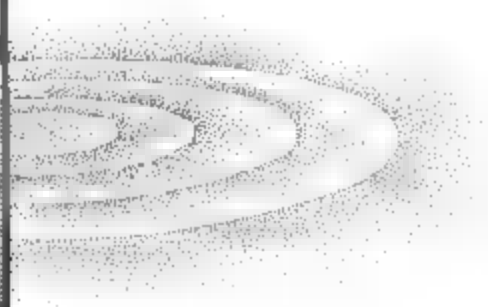
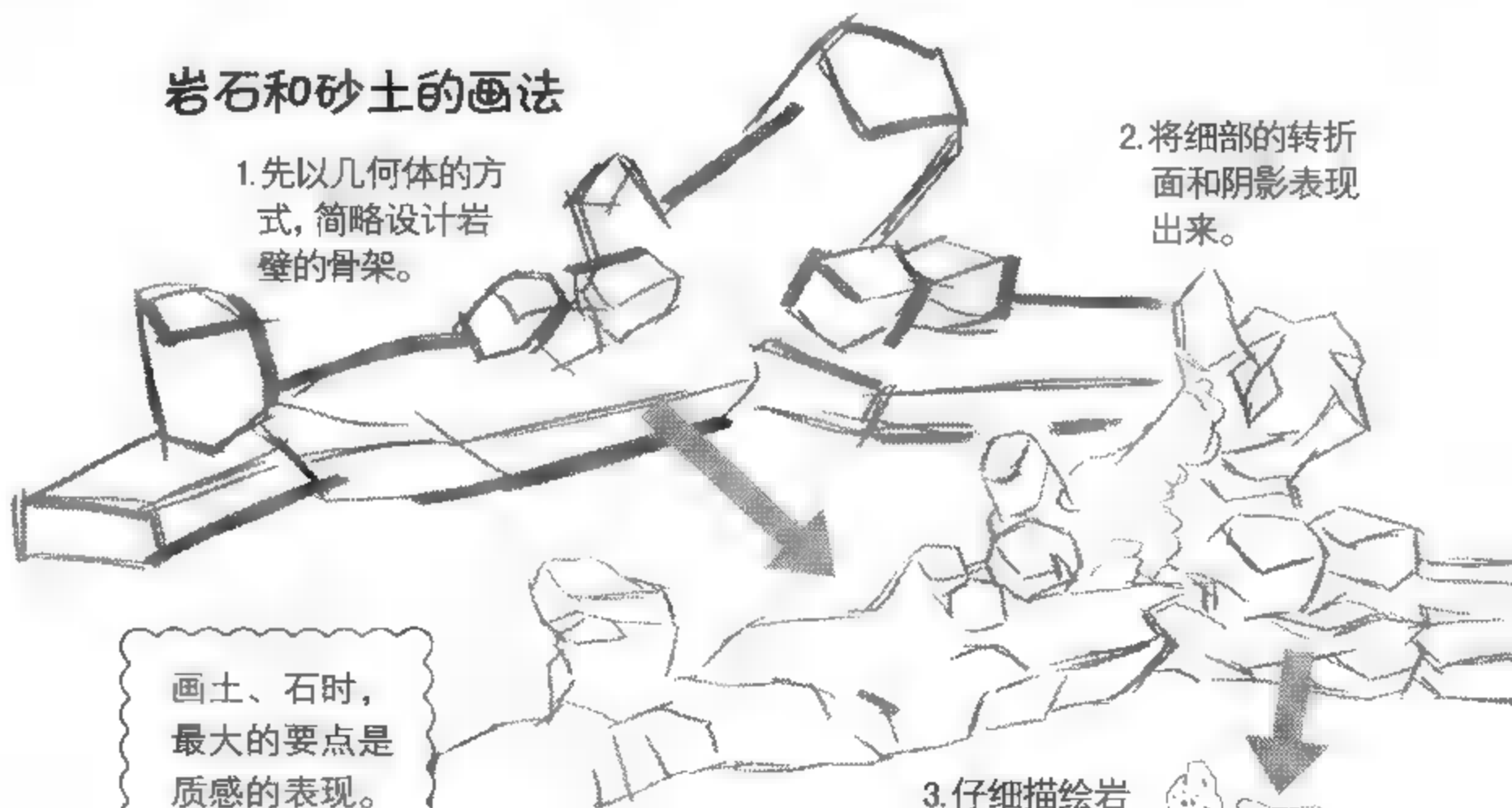
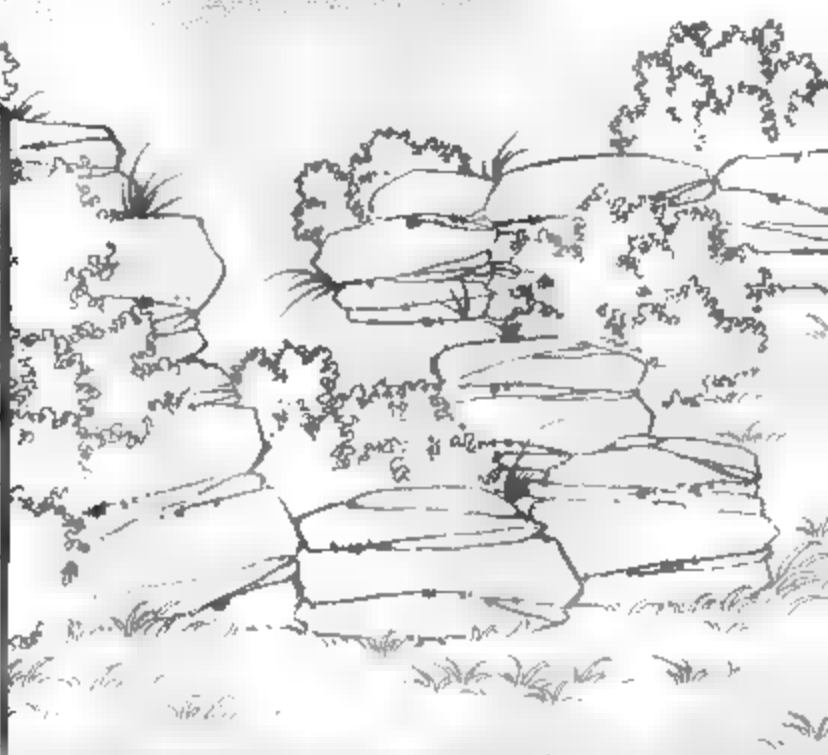
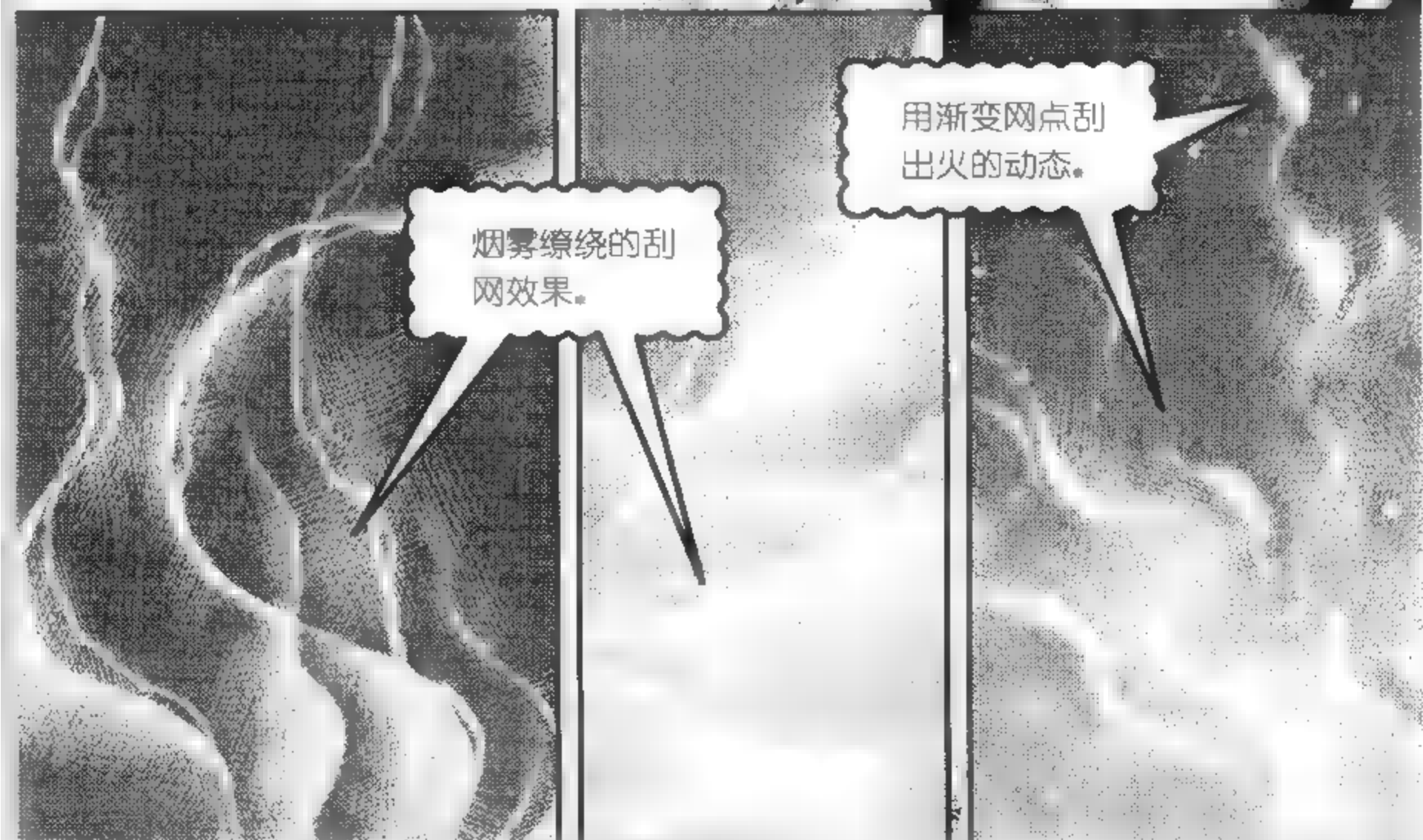
雷颖《芊眠情曲·水龙潭传说》
©乔英

3.水的表面张力。

虽然水没有固定的形状，但是画水的时候，一定要表现出水的表面张力——表面会呈球体的状态，所以水很少会出现尖锐的形状。

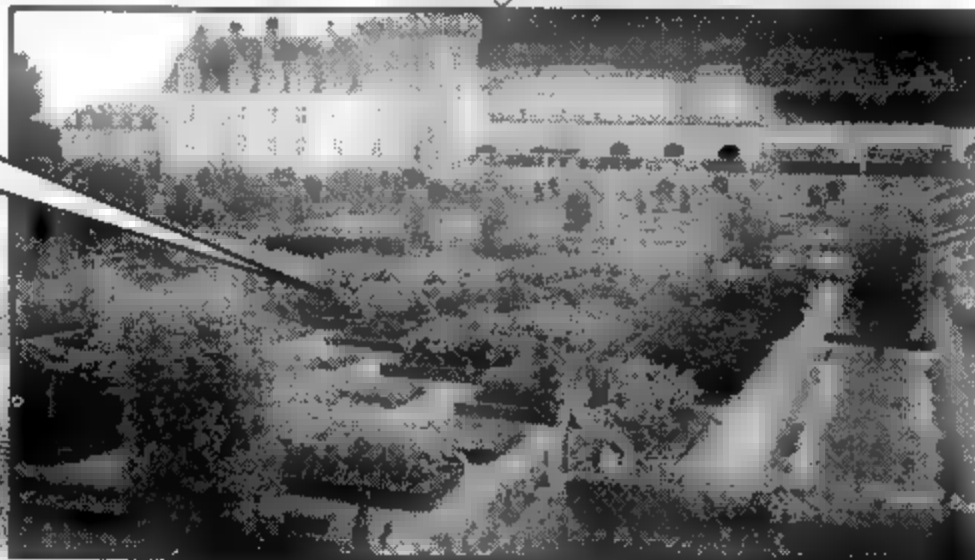
4.浪花和水泡的现象。

5.物体在水中的倒影。

6.涟漪的表现。

岩石和砂土的画法
1.先以几何体的方式，简略设计岩壁的骨架。
2.将细部的转折面和阴影表现出来。
画土、石时，最大的要点是质感的表现。
表面做出粗糙、沙砾的质感即可，形状和分布没有太大的限制。
3.仔细描绘岩石、砂土的质感。
可以加上一些杂草，更增加写实的感觉。
直接用点画的网点纸，贴出沙子的质感。

火和烟的画法
用线条表现火
涂黑表现火
火和烟的动态基本上是一样的，但是会因为燃烧的规模而有不同的表现方式。
浓■的画法
用效果线画火：使用蛇行效果线和网状效果线，就可以画出生动的火。
火的燃烧是动态的现象，要描绘出燃烧和空气流动的状况，火才能“活起来”。
烟雾缭绕的刮网效果。
用渐变网点刮出火的动态。

第九回 景物的空间感、光影和质感

▲ 增加景物的空间感

▲ 景物的光影与质感

※增加空间感的方式

近景画细节，清楚；
远景画轮廓，模糊。
远景
中景
近景
画的时候，控
制好线条的
粗细变化。
《芊眠情曲·水龙潭传说》ⓒ乔英
远景使用虚线、
消失线，甚至以
不勾勒边线的方
式完成。
近景的线条
一定要清晰。

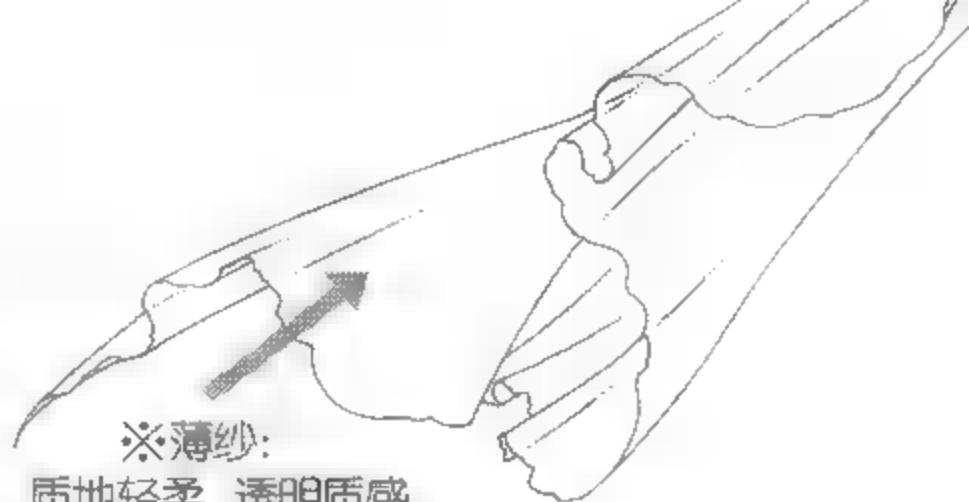
完稿时贴网或画效果线也要遵循三段分景的原则。
尤其是景物相接的地方，可以将后面的景作模糊处理，并留白边。
夜蔷《异宝斋·台灯狗-奇奇》©乔英
要善用反白网点喔！
在远处的楼房或景物的下方贴上反白网点，远近的距离感就立刻呈现出来了。
仔细比较两张图的空间感，
就知道反白网点的效果啰！

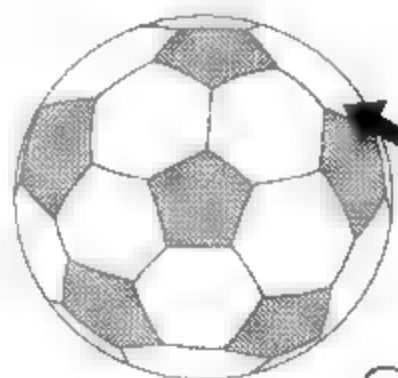
另一种方式是焦距的集中方式。
以照片说明：
太过于接近镜头的物体，会出现模糊的效果，这是因为焦距集中在中景的关系。
最前面的物体呈现柔焦现象。
后面的景越远越淡。
最前面的物体呈现柔焦现象。
于是，中景成为了画面中最清楚的部分。
所以，这种方式也能强调视线的重心，是一举两得的方式。
《芊眠情曲·水龙潭传说》© 乔英
绿色《绿色冰冻时刻》© 游素兰

※利用景物的光影变化
近处的景物明暗度和存在感较强。
利用这种特性，可以描绘出物体的位置和真实感。
※物体下面的影子，可以使物体具有存在感，并表示出物体和地面的距离。
使用光影效果时，要注意光源的位置。
胡乱添加阴影反而无法显出立体效果。
影子和脚的距离显示：人物是跳离地面的。

通过描绘光和影，也可以描述人物的心境，
而且这是一种很能营造情境的方法喔!
栏杆及人物投射的影子，暗喻主角无法逃离现实生活的牢笼。
《异宝斋·台灯狗-奇奇》©乔英
至于光影所占画面比重的多少，
可以根据画面的需求，凭感觉判断。

※做出景与物的质感

在画任何景、物时，要先考虑好细节的质感。

※薄纱：质地轻柔、透明质感，线条要细致，不必有粗细变化。

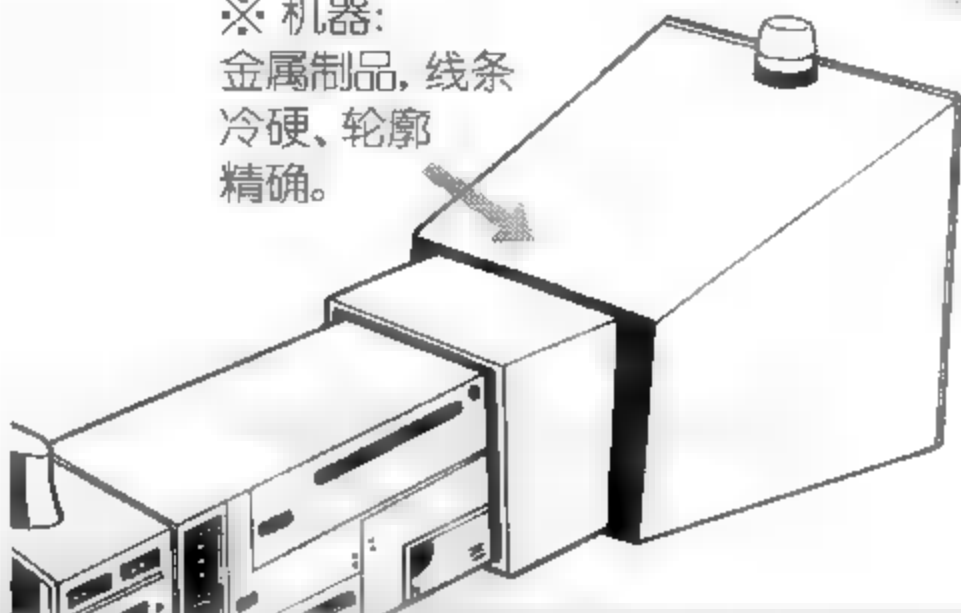
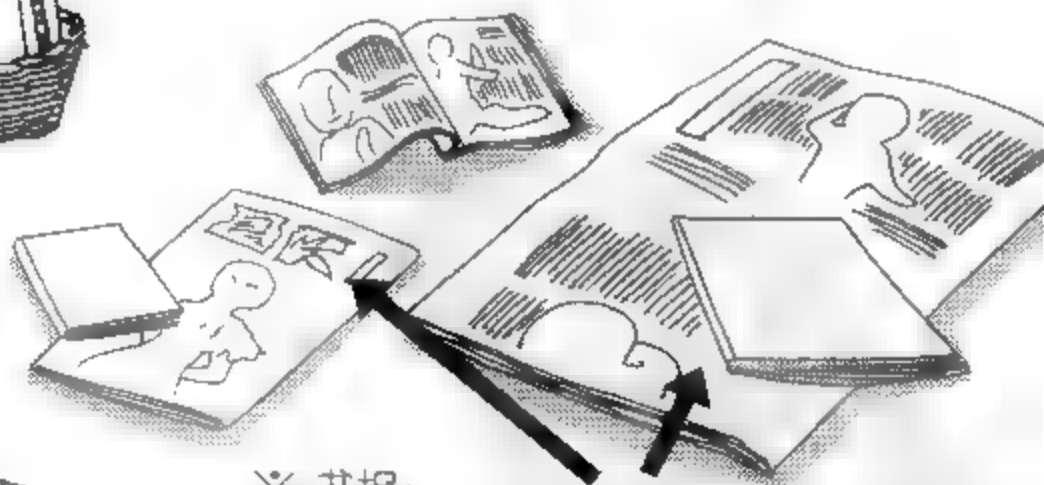
※足球：橡胶制成，表面光滑。

※中国结：由编织带编成，形状固定，但仍有柔软度。

描线时就必须把不同的质感表现出来。

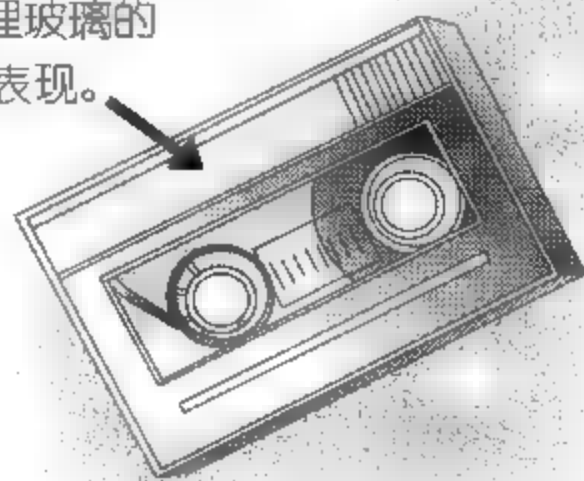
橡胶、金属、柔软物、钢铁、玻璃等。

※编织带：质地比布粗硬，但仍属于软质地。

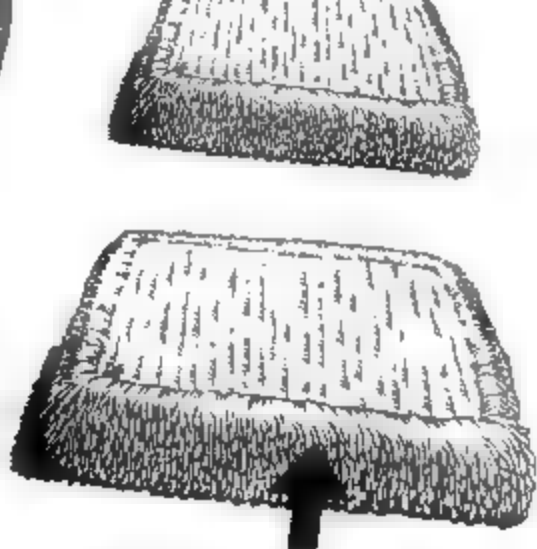
※竹、藤制品：质地粗硬，线条要有粗细变化。

※机器：金属制品，线条冷硬、轮廓精确。

※书报：报纸杂志——纸张软旧，出现许多褶皱。硬壳精装——线条粗硬。

各种日用品所展现的质感

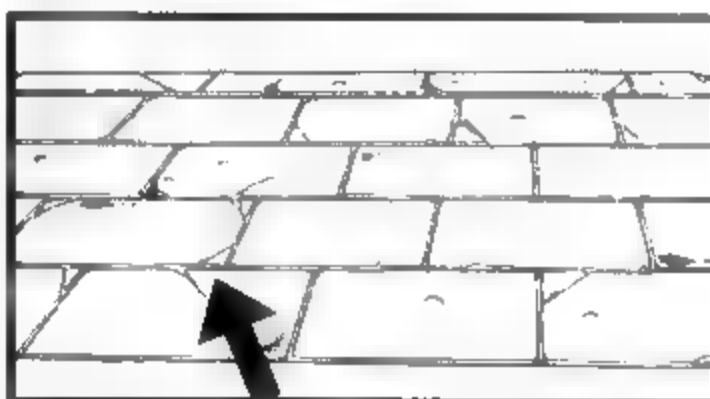
※ 陶瓷器皿：属于表面光滑的硬质物体，它的颜色用渐变网处理，更能显露出陶瓷的质地。

※ 录音带：外包装盒子为透明塑料制品，可以用处理玻璃的手法来表现。

※ 铜器制品：质地比较粗硬、坚固，用沙目网处理更能增加时间感。

※ 金属名片夹：使用利落的直线和曲线完成白金名片夹的线稿，再用淡色渐变网做出质感。

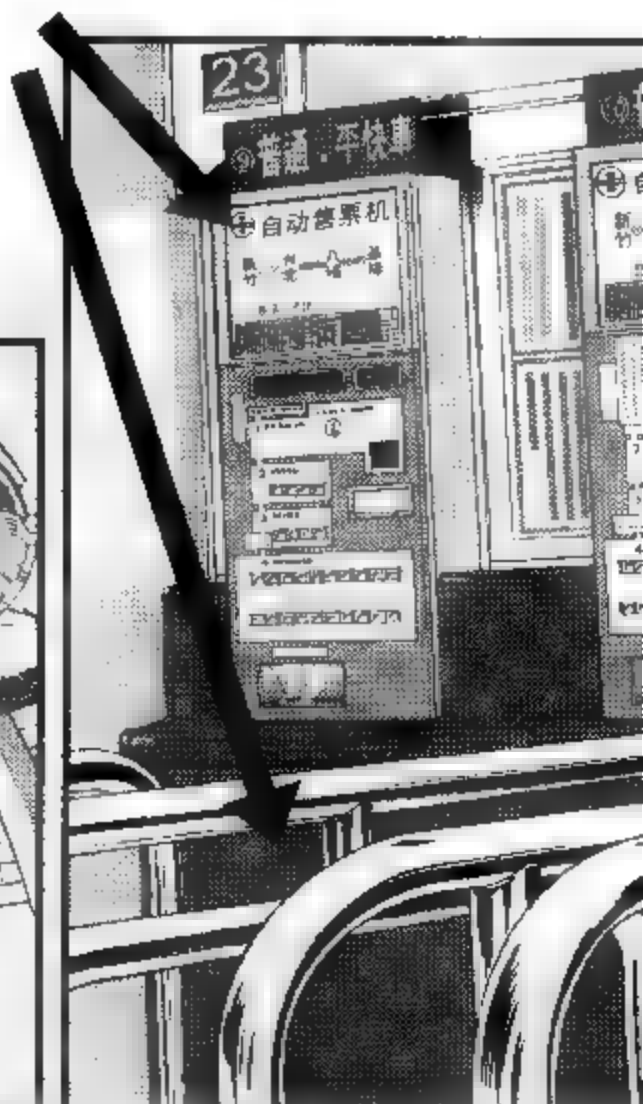
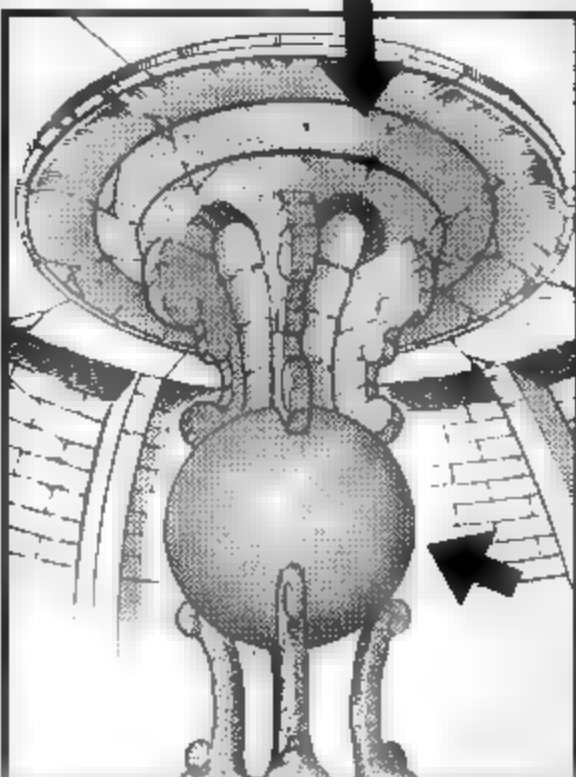
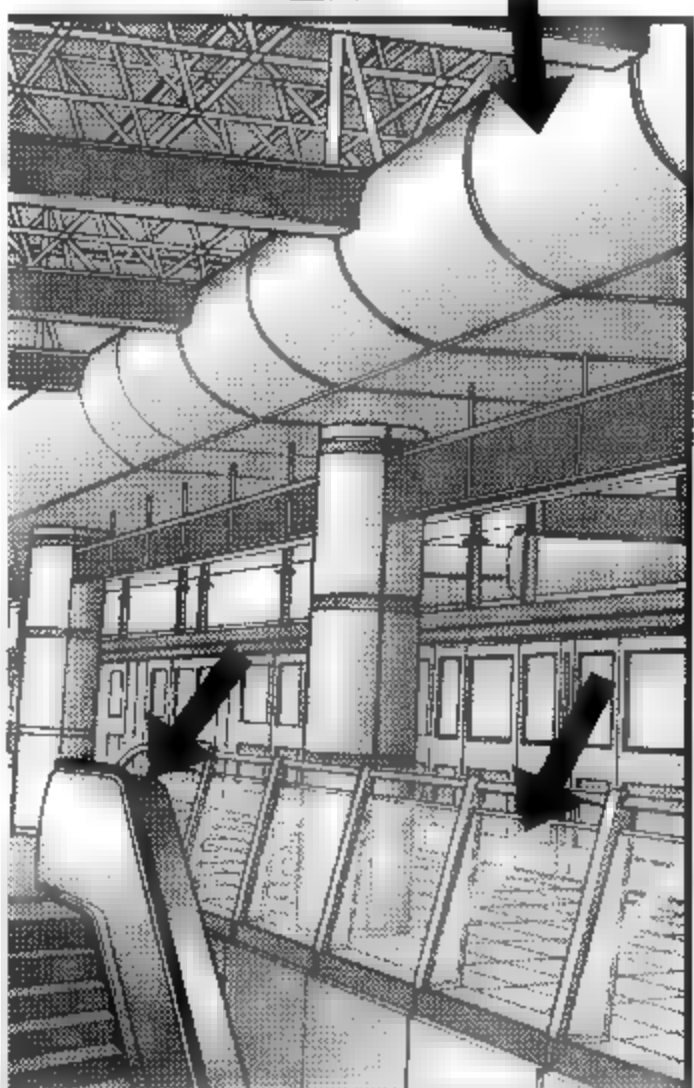
※ 由木板制成的
橱柜，表面的天然纹理
可以充分显现出木材的质感。

※ 稻杆制成的榻榻米，
老旧之后表面会有
干燥、粗糙的触感。

注意物体的质感表现。
描线时，线条要适当
表现出软硬、光滑或
粗糙的差异。

完稿时，利用效果
线或网点处理成
各种不同的材质。

※ 石砖铺成的地面，
使用年限较长时，会
呈现出稍稍磨损的状况。

※ 客运站内有许多钢板
制成的设备，搭配玻
璃镶板，能显现材质
的差异。

※ 购票机是由多种材料
制成的，金属栏杆的
特点是高亮，反光
的对比非常强烈。

※石雕品和晶球，
在触感上是完
全不同的。

机械所展现的各种质感

※ 挡风玻璃虽为透明的材质，用淡色渐变却可突显明亮感，也可以增加车内和前景的空间感。
※ 在深色车身上，钢板上漆的反光效果 展现无遗。
※ 影子和反光的光影效果相叠加，使车身更加闪亮、细致，也更有真实感。
※ 橡胶制车胎的质感比较粗糙，可以用笔触表现。
※ 车灯的纹理，在光影的分布当中，对比非常明显。
※ 直接以黑白分明的高反差，表现摩托车的外形、质感和光影。
※ 摩托车的金属表现比汽车更加坚硬、粗犷。
※ 摩托车轮胎以效果线处理，更加显示了其坚韧、耐用的特点。

素兰和乔英教学之背景与剧本

第十回 背景的考据和资料

▲考据的重要性和做法

▲中国古代建筑的画法

画背景时要注意几个要点：

1. 设定好时代背景及季节。

依据故事和需求，先设定好故事发生在哪个时代，〔When〕。

你也知道

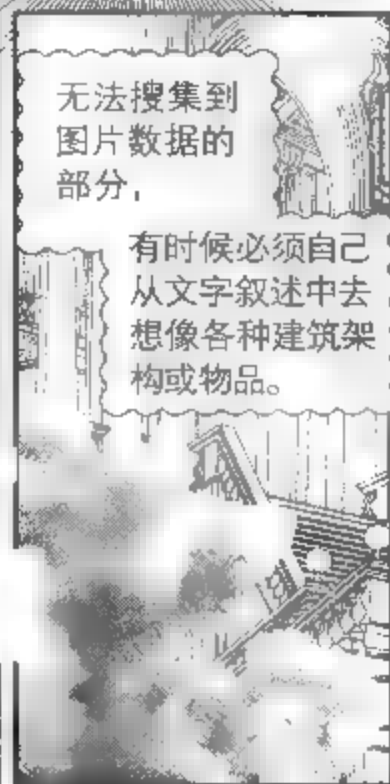
造成很大的骚动吧？

可以说你是当天最受关注的人了！

场景在哪里，〔Where〕，以及处于何种季节。

这个要点也会关系到角色和剧情的发展喔!

《甜美的回忆》 © 游素兰

2.搜集资料。
资料分为画面和文字数据，通常文字数据比較容易取得。
文献记载、历史典籍等都属于文字资料。
旅行或逛街时，不要只顾着购物、买土产，多拍些资料以备不时之需。
尤其是无法经常光顾的地方，更要把握机会喔。
也可以在画展、特卖会上，多买些资料。
还有一些二手书店，甚至捡别人不要的杂志。
有人搬家么？
有不要的书或废纸吗？
乔乔又在捡破烂了！？
你干脆改行，不要当漫画家了……
当然，整理的功夫也很重要，常常分门别类放入资料夹中。
啊…满屋子资料，却不知道自己要的那一张在哪里……
捡再多，不整理也没用！
无法搜集到图片数据的部分，
有时候必须自己从文字叙述中去想像各种建筑架构或物品。

因为历来各个朝代建筑的保存都不容易，

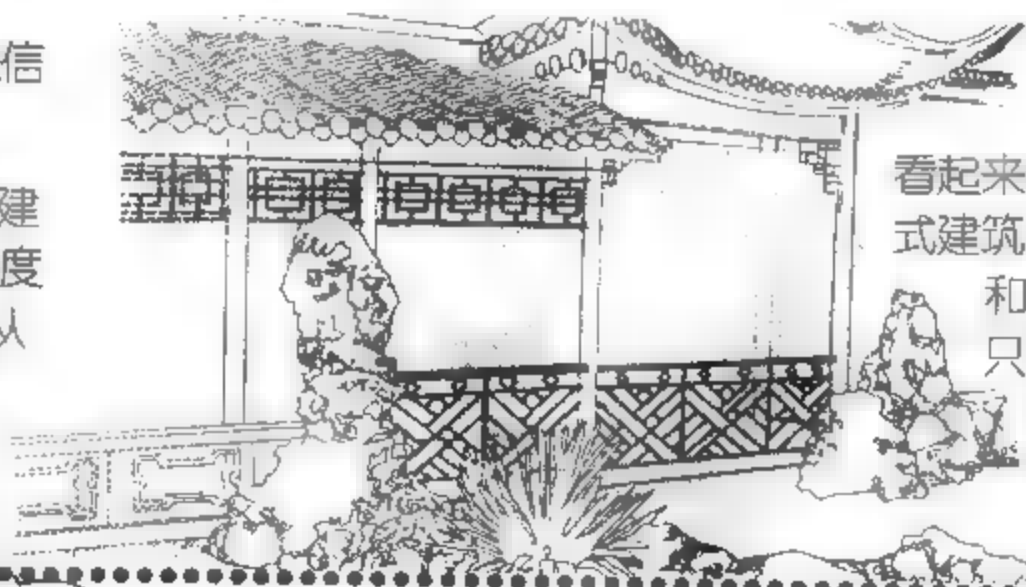
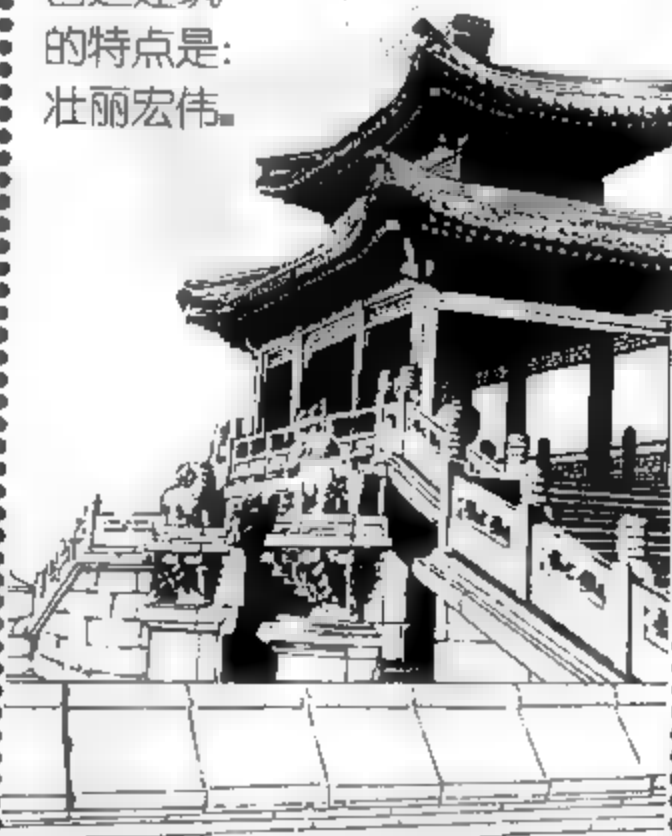
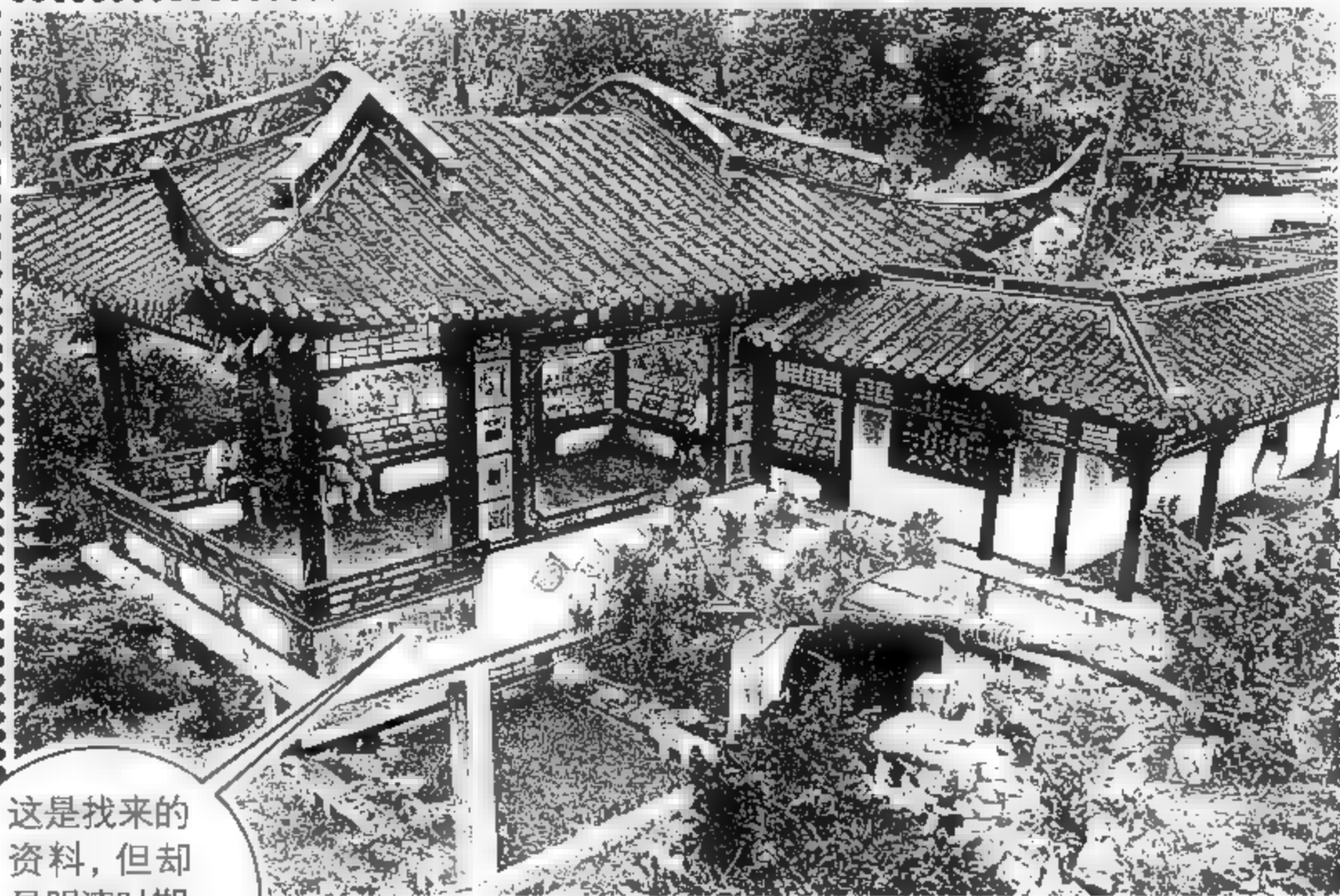
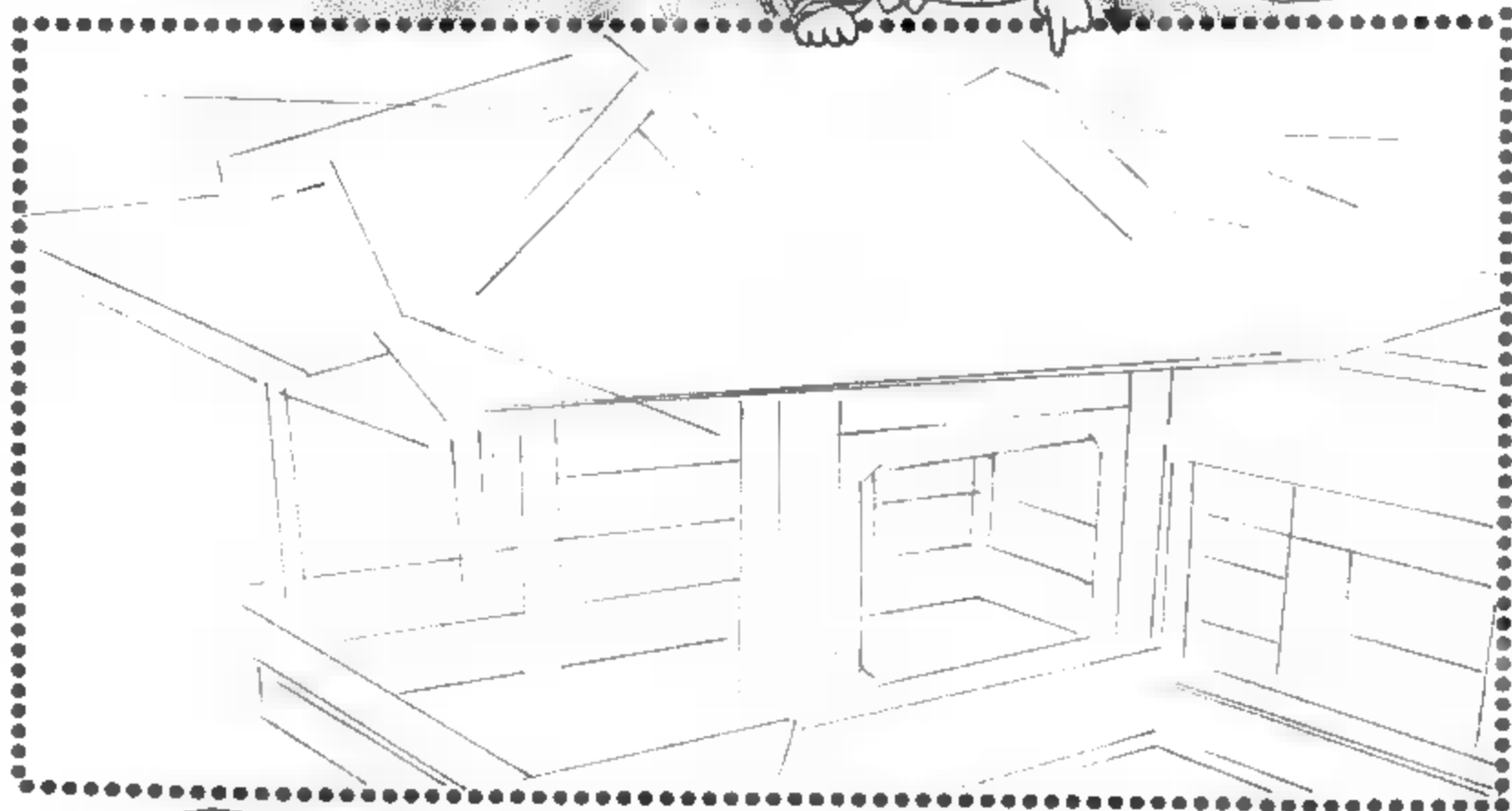
现在所能搜集到的资料和照片很少。

例如：在画古希腊建筑之前，先熟知古希腊建筑的特色，

然后在现有资料的基础上加以改造，就可以画出最接近古希腊建筑风格的造型。

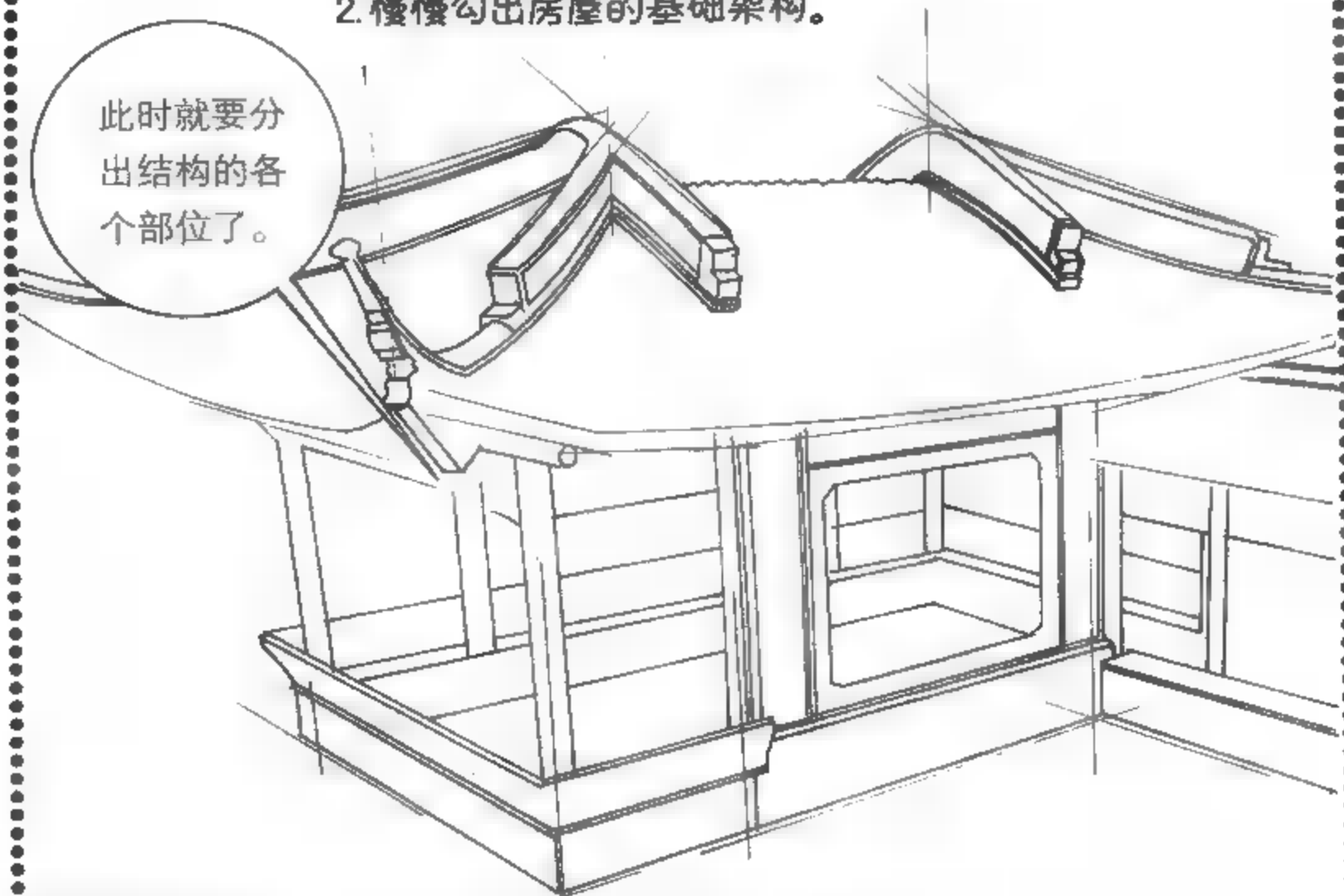
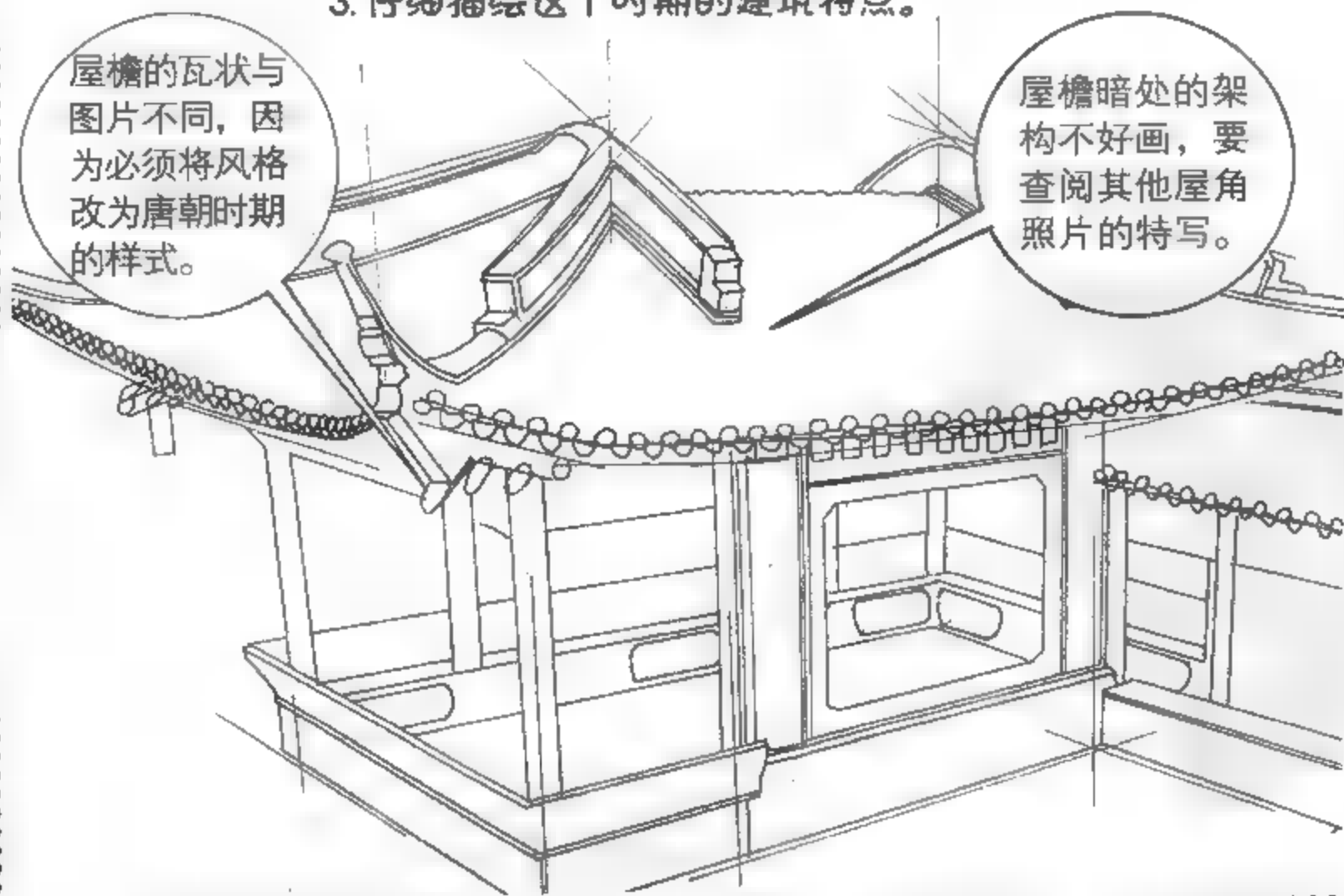
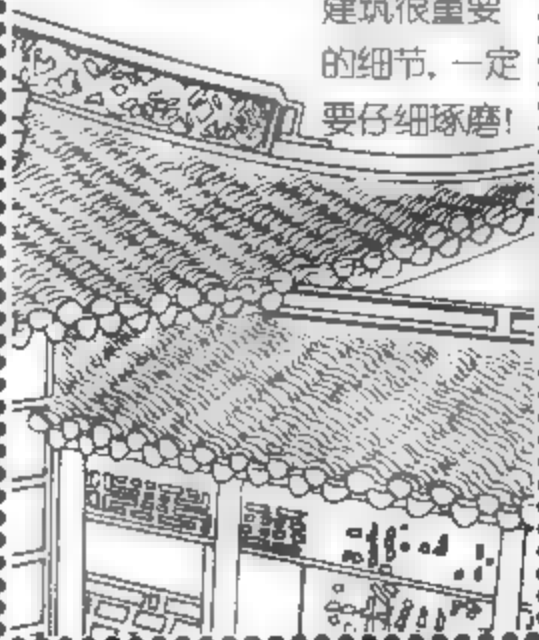
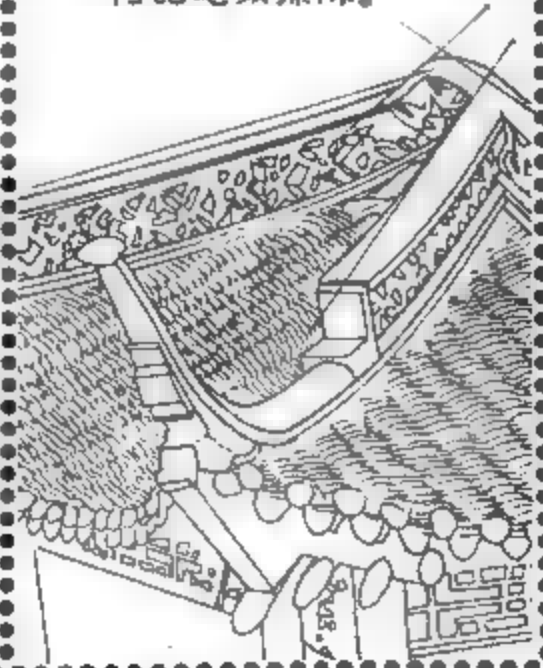
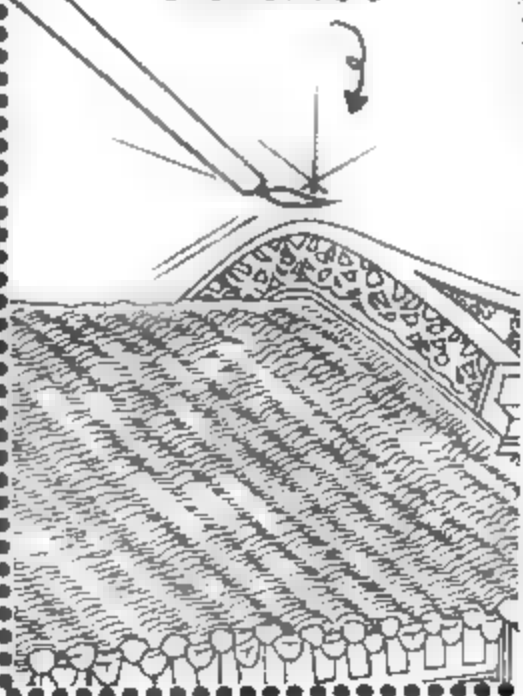
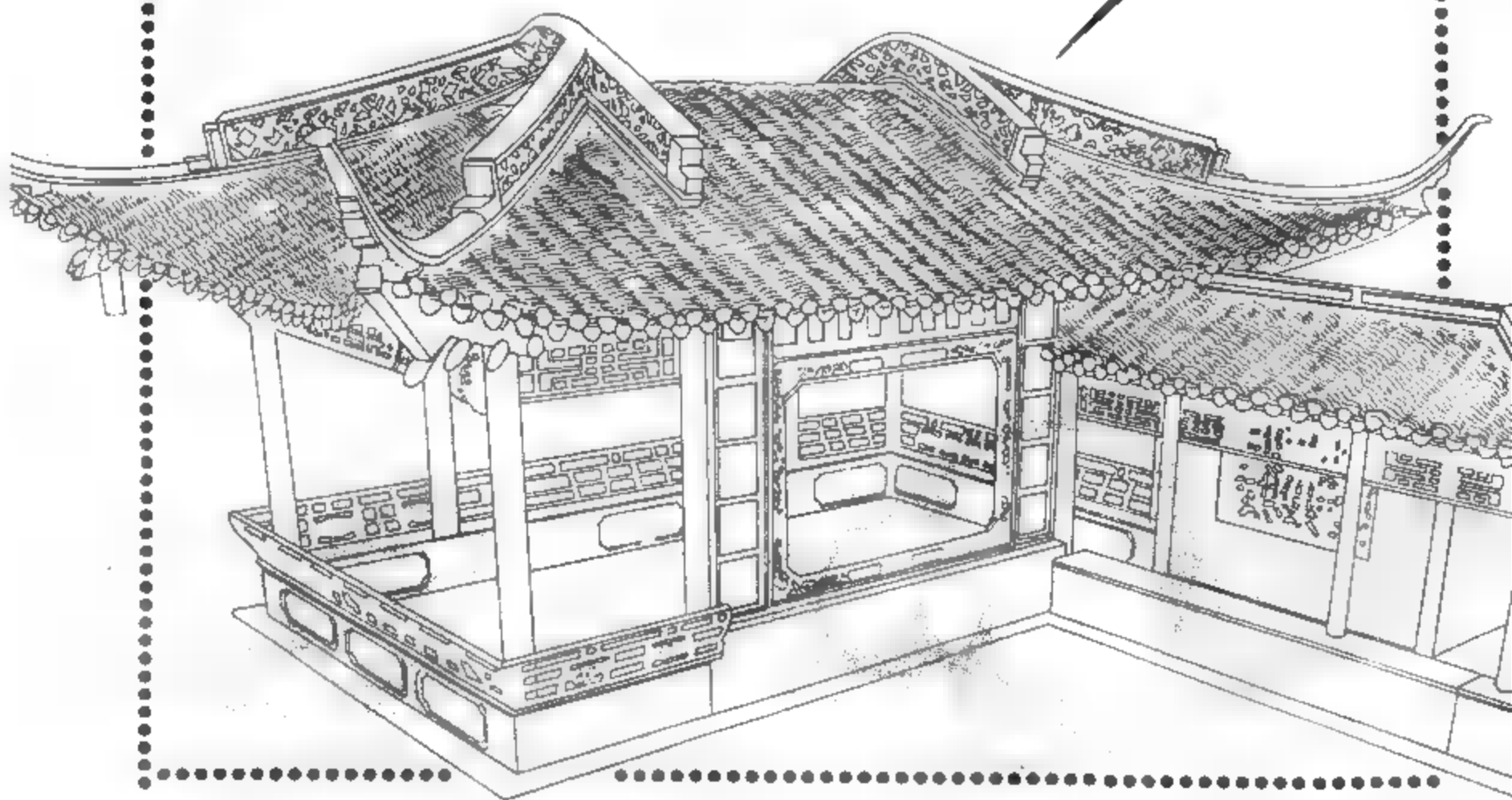
4.注意各国风俗及民情。
地理环境和人文环境的不同，会演化出建筑风格的差异。
宗教信仰对建筑风格的影响也很大。
对呀！
贵族和贫民的住所、穿着、作息时间都会不相同喔。
严格来说，还要注意地域性的植物、动物。
※ 地域性植物：只在某些区域才会生长的植物，通常是因为气候的原因造成的。
席朵琳 © 乔英

如何画中国式古代建筑

许多学员来信说:
中国式古代建筑的画法难度很高，不知从何着手。
看起来繁琐的中国式建筑，除了细心和耐心之外，只要具备基本透视功力即可。
这时候，搜集的许多资料就可以派上用场了!
平时像垃圾一样的旧剪报，此时像宝物一样。
养兵千日，用兵一时呀!
画具有中国特色的古代背景时，要注意民宅与宫殿的不同。
江南大院的建筑特点是:精致小巧。
宫廷建筑的特点是:壮丽宏伟。

先确定漫画所
处的时期——
唐朝的
江南式房舍。

这是找来的
资料，但却
是明清时期
的建筑风格。

嗯，就像画人物时要先画一个木头人，

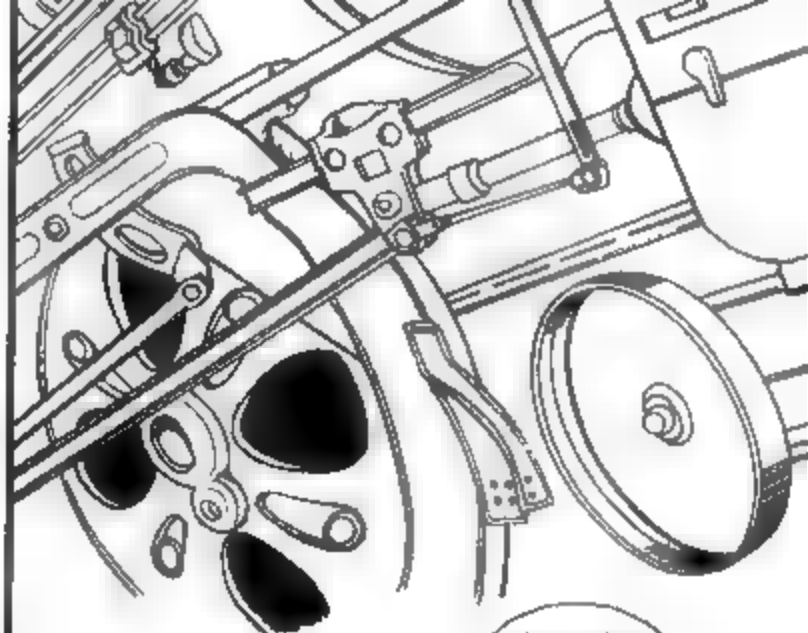
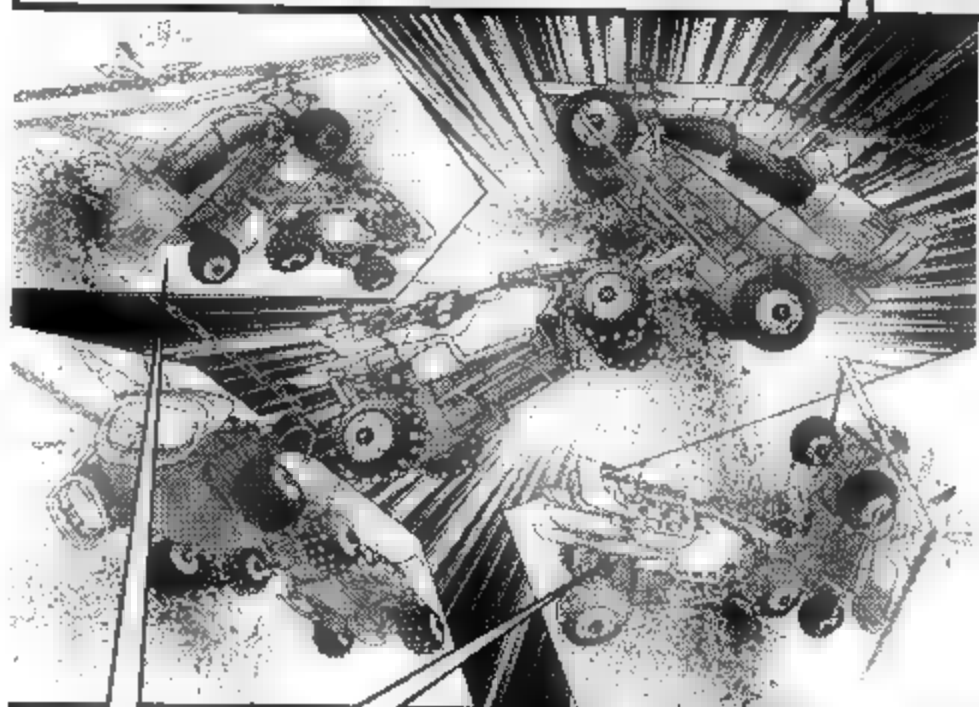
画物体时要先画几何轮廓一样。

铅笔下笔时不要太用力喔!

2. 慢慢勾出房屋的基础架构。
此时就要分出结构的各个部位了。
3. 仔细描绘这个时期的建筑特点。
屋檐的瓦状与图片不同，因为必须将风格改为唐朝时期的样式。
屋檐暗处的架构不好画，要查阅其他屋角照片的特写。

4.对草图有把握后，开始仔细上墨线。
屋瓦是中国建筑很重要的细节，一定要仔细琢磨!
5.线条都画好后，将铅笔线擦除。
6.用修正颜料涂抹多余的线条。
记得多找一些资料，这些背景知识不是凭空而来的!
中国式建筑的画法大致上都可以套用这个模式。

素兰和乔英教学之背景与剧本
第十一回
机械的表现技法
▲画机械的三大心法
▲画机械的注意事项
漫画中任何东西都有感情，不见得是机械本身的感情，
在画图的时候，作者本身就要投入感情。
我们只是画一辆汽车，或是一部电脑，有那么严重吗?
是的，因为漫画没有想像的界限!
如果你想像汽车不只是一部汽车，
稍微动点脑筋，添加一点奇怪的功能，将外形稍加改造，或是赋予生命，
原来如此，许培育大哥不愧是画机械的高手!
如此一来，机械不但有了趣味，
还让你的作品大大加分咧!
超激斗蓝牙 ©许培育

一、了解透视和几何立体概念。

这是最基本的必备功夫，

如果没有很好的立体透视观念，是很难将机械画好的。

首先，大部分的机械都是由几何物体组合而成的。

其次，作品中一定会使用到几个不同角度的机械画面，

配合剧情，甚至会有解体、爆炸的情况出现。

此时透视和立体概念可以帮助你完成此项艰巨任务。

二、明确所画机械的用途。

“形体因为功能而生”

这句话是画机械的不二法门。

如果你要画一辆代步的交通工具，那你可能要画上轮子，

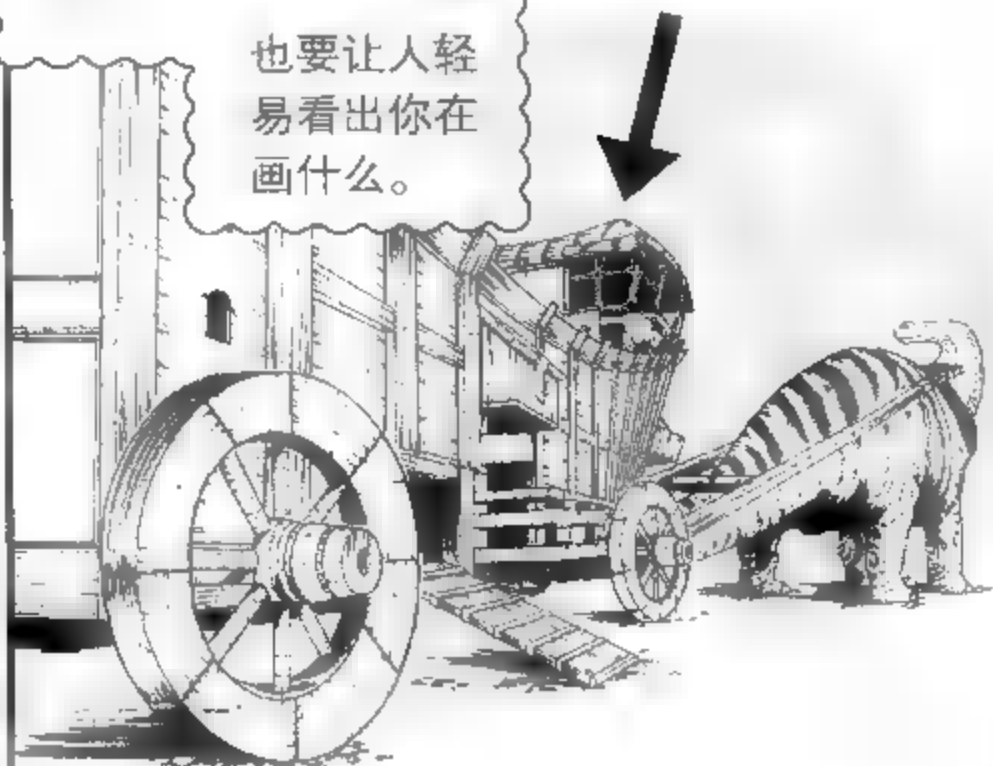
没有轮子总该画个滑板吧？

都不画？那至少画个竹蜻蜓吧！

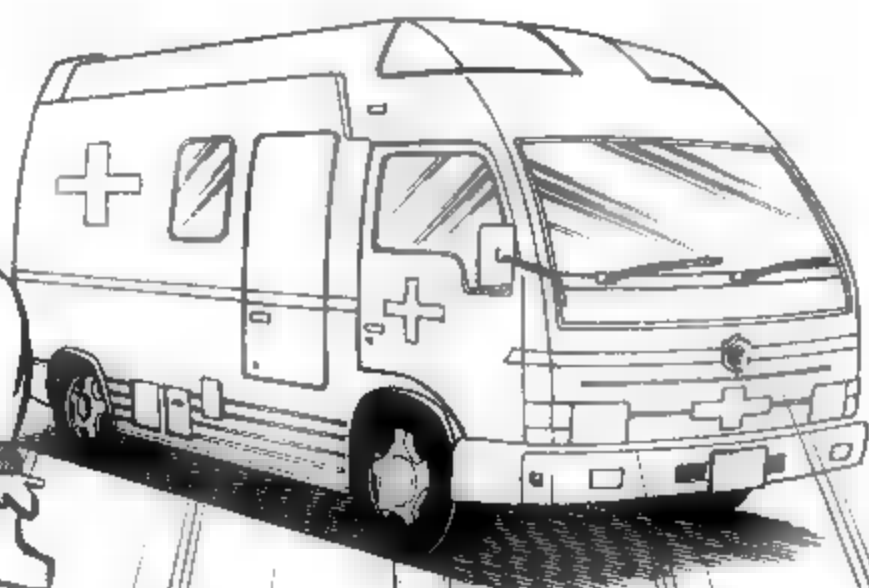
※在大马路上画图是危险的，请勿模仿

我有超能力——用飞的，什么都不用画

那是你偷懒的借口吧！

你自己要知道绘制的机械功能是什么，

三、熟练各种形板〔标尺〕的使用。
由于机械大多是由几何形体构成的，
形板的使用就变得相对重要了。
具备观念之后，最重要的还是动手画啦！
基本上最常使用的工具是：
a.三角板
b.曲线板
c.圆圈板
d.椭圆板
其他较不常用的是：
e.圆规
f.曲线尺

使用形板的重点是线与线的衔接，

不论直线与曲线，还是曲线与曲线，都要衔接得看不出破绽。

线的衔接有两个重点。

1.选择形板适当的区段来衔接。

有许多不同弯度的区段可以使用。

2.衔接段的起笔点，在被衔接段收尾处前方约0.5~1厘米的地方。

从这里开始衔接

起笔时稍轻，使衔接处渐渐接合。

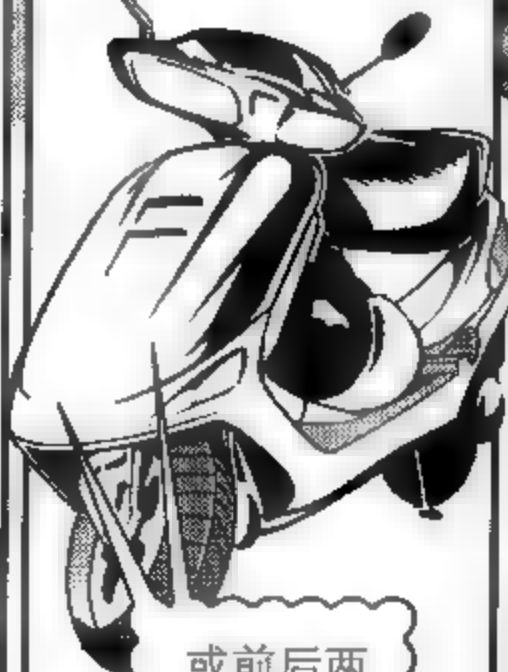
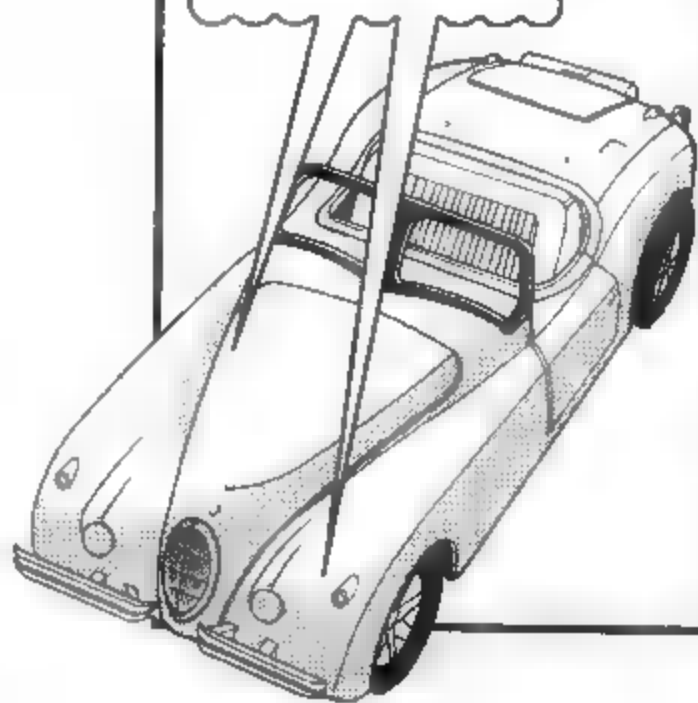
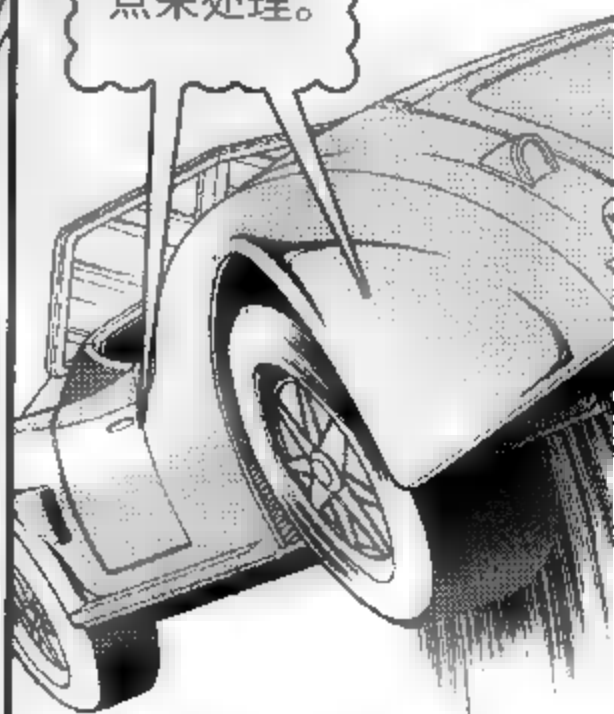
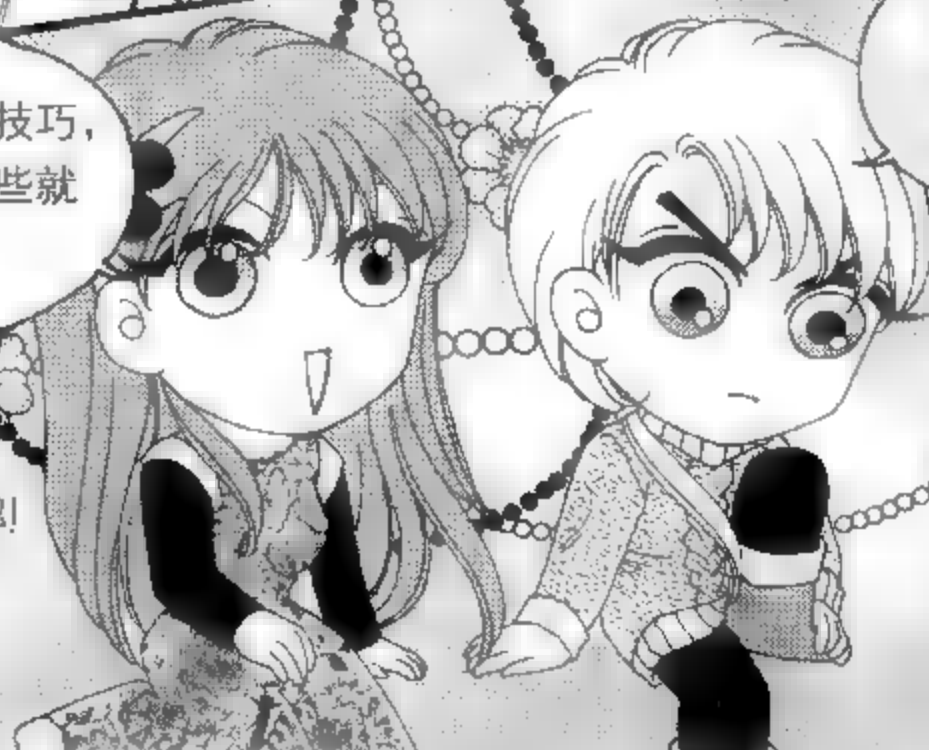
收尾

起笔

起笔和收尾都要尖细，衔接的线才会显得自然，没有破绽。

衔接处

这种方法可以不用修图喔！

其他注意事项如下。
1. 粗细线的区别。
外缘线较粗
细节线及内线较细
2. 机械的线条不要超过人物线的粗细（除非当作前景来使用）。
超激斗蓝牙©许培富
3.用线条来表现立体感。
圆弧边缘为凸线时，可省略不画或画细线，
或前后两头用细线收尾，
也可以用网点来处理。

4.注意机械零件与零件的衔接，是固定的还是可活动的。
别让活动的部分看起来好像死锁一样，或动起来有障碍。
可以左右转动的地方。
固定的地方。
可以进行360°转动的地方。
5.加入适当的小零件充当小细节。
如螺丝、贴纸、使用字样等，
使机械更精致、更生活化。
其他的特技就等待你去开创啰！
画机械的技巧，大致上这些就够用了。
最后来一点儿花吧！

素兰和乔英教学之背景与剧本

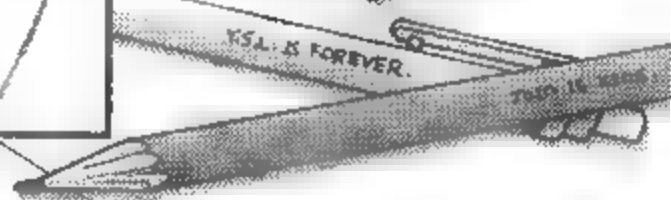
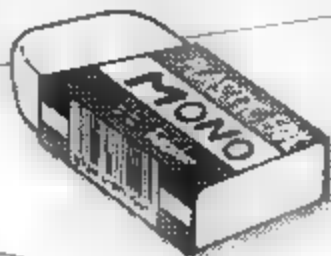
第十二回 完稿程序

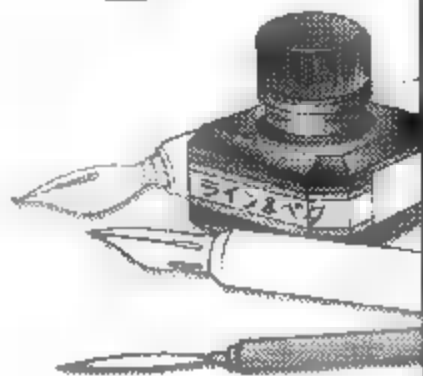
▲从草稿到完稿的步骤

步骤一:
打草稿。

用铅笔在原稿上打草稿。

工具:
原稿纸、铅笔、橡皮擦。

步骤二：
上墨线。

将人物主线仔细描绘下来，根据需要可随时替换不同的笔尖。

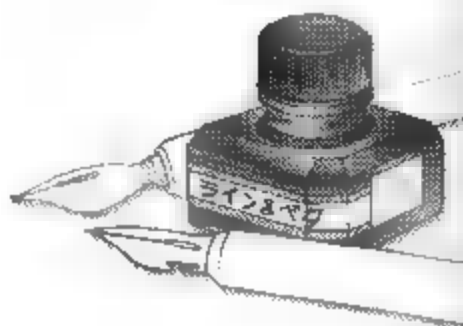
工具：
墨水、蘸水笔、圭笔。

步骤三：
去草稿线。

等墨干之后，用橡皮擦将草稿线仔细擦除。

工具：
橡皮擦。

步骤四：
制作效果。

注意画面上效果的疏密安排。

工具：
镝笔蘸水笔、墨水。

步骤五：
贴网点和进行最后的修饰。

完成贴网、压网的操作之后再作亮点修饰。

工具：
笔刀、压网工具、网点、修白颜料、修白圭笔。

那个结界只有甲神衣混天绫的主人……

也就是神将哪吒才能穿过。

当然，这个人自己必须有哪吒继任者的自觉！

《翔龙记》© 游素兰

投稿者面对“选择题材”的问题时，必须先慎选投稿对象。

举例：冒险故事属于少年风格，那么你就必须将市面上所有少年漫画杂志都仔细翻阅一下，看看哪一类杂志风格是你最喜欢的、是最适合你的。其他如奇幻类、少女类等都是一样的做法。

如果无法决定题材，可以试试能够引起自己与他人共鸣的事情或心情。

例如：大家在青春时期都会经历升学压力、亲情关系、懵懂的爱情、身处社会中小人物的无奈、日常生活的感想等，这些都是最现成且便利的题材。

刚开始从事自己的创作时

1. 选择故事的主题和题材。

编剧时，先从感兴趣的题材快速入手，这样不会由于缺乏进行下去的热情而使故事变得枯燥无味。

题材的主题会直接影响内容的走向，所以要仔细考虑喔！

2. 设计好创作的篇幅。

先以短篇方式入门。一般刚开始不要设计太复杂的因素和人物关系，以“将故事说清楚”为目的，逐渐向深刻一点的内容挑战。

短篇的编剧方式，可以训练自己的许多能力，如精简故事的能力，具备起头、承接、结尾的完整编剧能力。

这是乔英在新人奖中得奖的作品——《仙狐的神话之一·镜花幻想》，共20页。

编剧的相关设定

1. 故事大纲

a. 现实→资料搜集的便利性与可能性?

如果需要查找的资料是很难收集到的，就会为自己带来很大的麻烦。因为选择的是现实题材，读者多半会验证资料的正确性与真实性。

当然，也不是一定要所有的东西都按照现实来绘画，因为那是不可能的，现实状况一直在变，只要注意不犯大错误，如把帝国大厦画在伦敦之类的明显的错误（我真的看过！），除此之外，再加上作者的巧思和幻想还是可以成立的。

b. 超现实→科幻或魔幻（奇幻）→如何设定、查找资料?

此类的资料多半为创作的，若是查找资料，则需要注意是否引用了名作的设定或参考了别人的著作。

如果是参考《西游记》、《封神演义》等已经不具有个人著作权的古籍，那是没问题的。
但若是用到了著作权人的作品，就比较麻烦了。因为有关著作权的注意事项很多，
也有“大家都这样，所以我也可以这样”的心态，因此创作者必须十分注意。
例如：如果编武侠剧的话，大家习惯会参考著名的武侠小说，但是你可能参考到的是作者创作的部分而非史实的部分。
又如：现今冒险与魔幻系列的作品的设定与构思，多半都是出自名作《魔戒》——它已经变成一个架构的基本形态，因此很难有人能走出它们的范畴，突破它们。

2. 场景与年代

现代→国内还是国外?

古代→中国还是外国?

架空（幻想）→科幻、魔幻还是奇幻?

场景会因你的设定而有不同的诠释，从而影响人物的设定。

场景也是决定你的故事能否让人身历其境的因素，因此马虎不得。

《翔龙记》©游素兰

3. 人物设定

主要人物→男主角、女主角、第二男（女）主角等。

次要人物→男配角、女配角、第二男（女）配角等。

小角色→主要人物或次要人物的亲人、朋友等。

若是编短篇故事，则人物不宜太多，否则容易产生混淆。若是编中、长篇故事，则必须有较多的出场人物，不仅可以增加剧情的新鲜感，重燃读者的热情，也能使架构更加稳固和多样化。

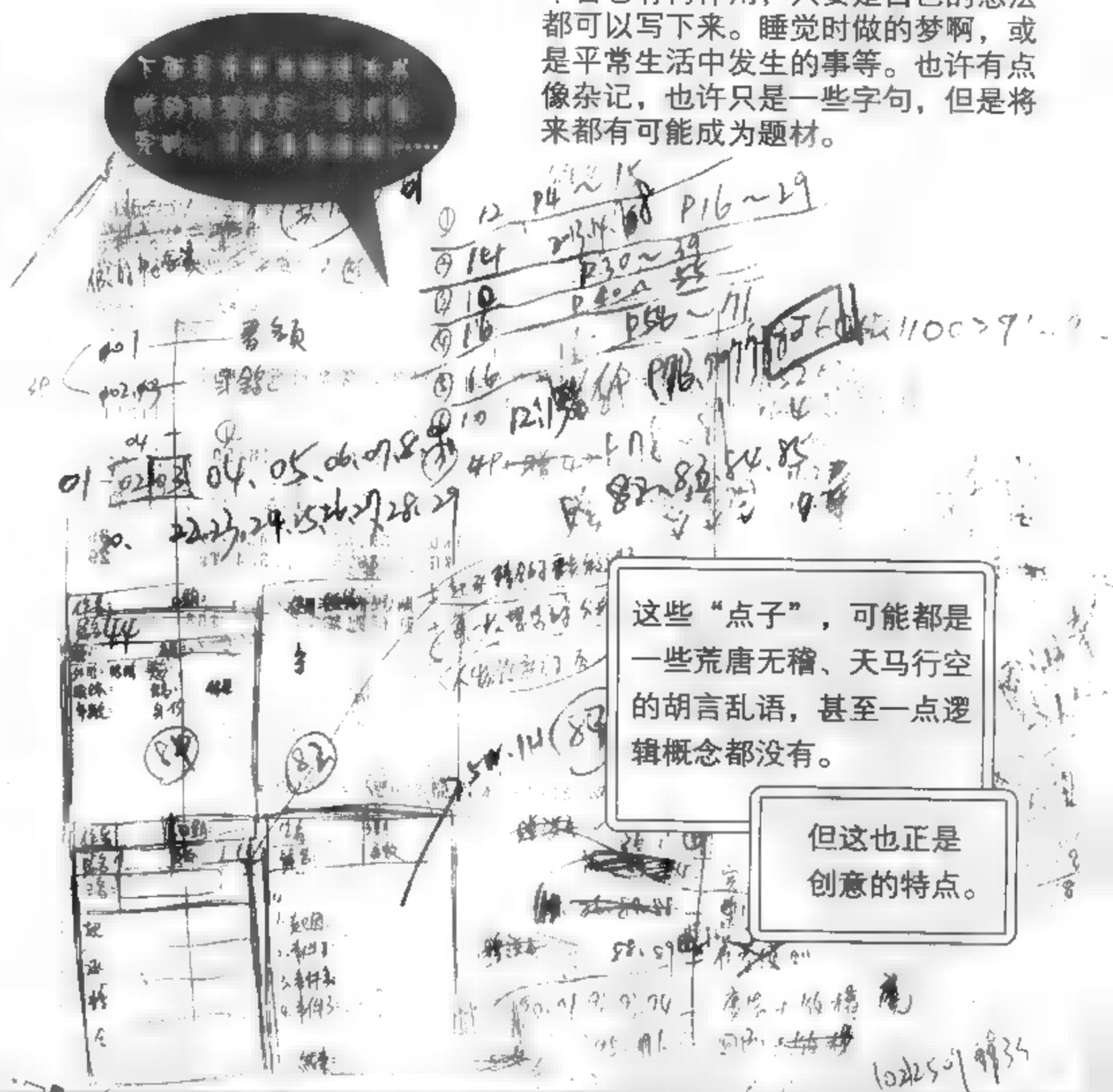
准备属于自己的创意笔记

平常养成习惯，把想到的任何一段场景、对白，或是任何叙述，先随手写下来。

可以选用固定的一本记事本，把脑中突然浮现的任何画面或字句，通通用三言两语简单地记录下来。
可能只是一段对白，也可能是一段剧情，或是结局——这些就是“创意”，也就是所谓的“点子”。

不管它有何作用，只要是自己的想法都可以写下来。睡觉时做的梦啊，或是平常生活中发生的事等。也许有点像杂记，也许只是一些字句，但是将来都有可能成为题材。

这些“点子”，可能都是一些荒唐无稽、天马行空的胡言乱语，甚至一点逻辑概念都没有。

但这也正是创意的特点。

素兰和乔英教学之背景与剧本
第十四回
关于故事的剧情
☆ 几种故事的创意出发点
★ 剧情的基本要件
故事究竟是从何衍生出来的呢?
如何由一个短短的概念，编出故事的枝节、骨架与血肉，从而形成一则完整而庞大的故事?
唉，到底怎么来的呢?
好疑惑呀!

故事的创意出发点

a. 以人物为出发点（由人物开始的故事）。

对于初入门的人来说，这个方法 是比较有趣也比较容易的。

先设定好人物的名字、个性、身高、体重、生日、喜好及人物之间的互动模式。

例如：发生某件事时，谁会有什么反应，谁又会说什么话等。

虽然我是绝世美女，但也不能擅自用我的造型当作女主角哟～

有人说了要画你吗？不要太自恋了！

人物的基本情况都设定好后，表示在你的心中人物已经具有了血肉。

之后，再来编合适的故事，找一些难题给人物去解决，使故事更加丰富，从而营造出一种紧张感。

※ 特点 ※

这一类的编法比较容易入门。对于短篇故事来说，其缺点不容易显现出来。但是，此种方式创作出来的故事，若半途突然改为长篇，大多数会演变成前后属性不一致或自相矛盾的情况。毕竟，它的设定并不完整，也不是以故事架构所形成的作品。

越来越多的漫画家使用这种方式作为架构故事的开始。
此种方法比较容易进入状况，也比较容易塑造出迷人的角色。
但是，这个方法有其需要加强与改进的地方——就是将这些人物编入精彩的故事中去演戏，让这个原本肤浅的架构故事的做法，得到最大程度的改进。

歌儿《钢铁天使》© 游素兰

b. 以故事大纲为出发点（先有故事再有人物）

这是最正确，也是最保险的做法，对于长篇或短篇故事来说，也是一种很好地控制页数的方法，一般不会发生超过指定页数或页数不足的情况。

※下面是乔英在构思《异宝斋・纳西修斯之镜》时所写下的故事大纲、篇名、人名、备注，以及随手画的镜子的设计图。

Narcicius
mirror

虽然对初入门的人来说，有一点困难……

可能从千头万绪中很难抓出条理，也可能脑袋空空，想不出东西。

这时就先想一下——你所喜欢的题材是什么吧！

c. 以主题为出发点（欲阐述某种意念）。

《倾国怨伶·古镜奇谭之二》©游素兰

有时候，在还没有任何人物设定，也还未想到故事大纲之前，创作者的脑袋里，会有一股强烈地想要表达某个主旨的欲望，这个意念就会演化成为故事的主题。接下来的所有事件、人物都因这个主题而生：人物的设定和个性，影响或促成每一次事件；事件的发生和演化，件件都指向主题。

因此，不管明示还是暗示，剧情、伏笔和支线都会指向一个中心，故事的主题也会更加确立。

※ 特点 ※

这种方式是最能表达作者意念的，而且，以此种创作方式进行创作，不管剧情推演到哪里，总是能遵循创作的本意，不会有前后不一致的状况发生。

事实上，漫画家在编剧时，是综合运用了这3种创意方式的。

东想一点，西想一点。

这里只是提供给你几个简单明了的创意方法喔!

※此作品为乔英《魔法宝莉》的草图和构想。

★剧情的基本要件

编剧时，有几个基本要件是必须遵守的。

a. 起承转合

“起承转合”是一种剧情布局的顺序和结构。

《男女方程式》

※三高，三目※　乔英

大部分女性对于丈夫人选有三高的基准。

什么是三高？

“三高”就是：身材高、学历高、职位高呀！

1998.10.13.

※现在用简单的四格漫画来讲解一下。

起：故事的开端。
必须引起读者的注意力，让人有[illegible]下去看的欲望。
→属于导入的部分。

承：展开并延续故事。
必须延续故事，并将剧情推演开，让“想继续看”的欲望更加强烈。
→属于酝酿的部分。

转：故事的转变。
让故事高起急落、峰回路转，使读者感觉出乎意料，引起猜疑和预测的种种情绪，使人更迫不及待地想得到事情的解答。
→属于变动的因素。

合：终结故事。
归纳故事的因果，让故事有一个结束，也或许会让人意犹未尽或有料想不到的反应，但必须是可以令人接受，且具备合理的解释的。
→属于结局的部分。

刚才是以四格漫画来讲解“起承转合”的概念，那么在剧情漫画中呢?

在短篇、中篇及长篇漫画中运用“起承转合”的实例。

以《魔法宝莉》为例，约21页。

起：宝莉和普克在森林中见面，谈到关于想成为伟大魔法师的事情。

承：宝莉在嘉妮亚魔法师的药柜中，发现了一种“可以实现愿望”的药。

《魔法宝莉》© 乔英

转：在嘉妮亚魔法师出门为人祈福时，宝莉试用了这种神奇的药，想变成伟大的魔法师，结果却变成了巨人。

合：帮助“巨人”宝莉变回原形之后，嘉妮亚魔法师纳闷用“实现愿望的药”来治疗痔疮的做法是否有误。

以《异宝斋※卷一·真心的种子》为例，约64页。

起：富家千金朱蒂于“异宝斋”购买了项链——真心的种子。

承：项链——真心的种子发芽、成长了，布满在朱蒂身上的斑纹，使得朱蒂完美的世界产生了变化……

转：在欧文的一再保密下，仍无法避免朱蒂知道那个残酷的事实——未婚夫罗宝已经和兰特公司的千金结婚了。

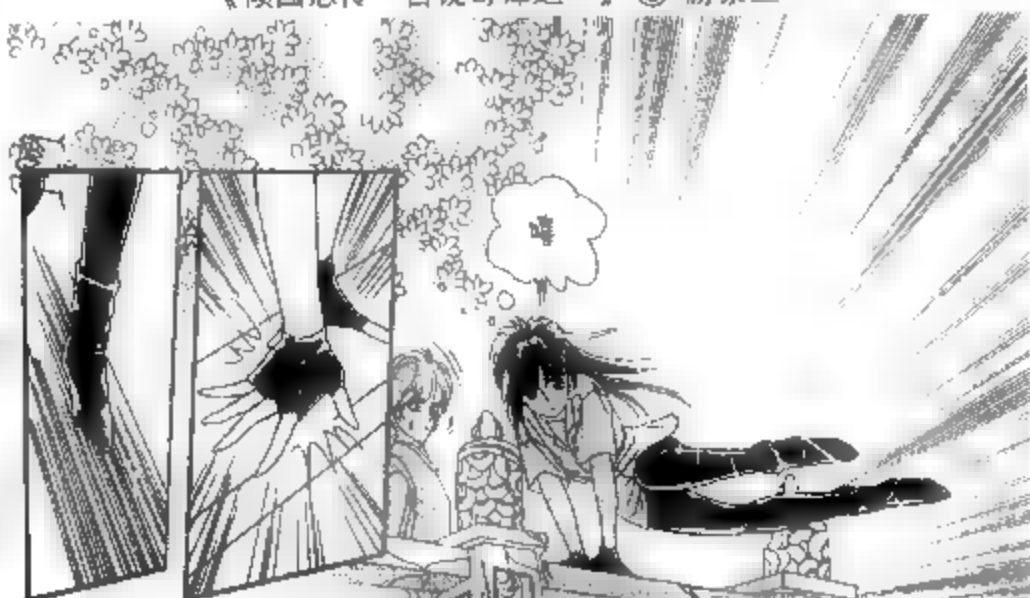
《异宝斋·真心的种子》©乔英

合：在伤心的朱蒂面前，欧文已无法再隐藏他对朱蒂的感情。

※运用“起承转合”编故事的秘诀※

1. 不管是创作四格漫画还是剧情漫画，“起承转合”的运用概念是一样的。

剧情漫画的篇幅较长，其中的情节变化必须更加丰富，以免内容太单调，让人感觉枯燥冗长。

2. 在“起”的步骤中，也必须包含整篇故事的时代背景，与剧情有关的局势设定，介绍出场人物的身份和关系等内容。

3. “起承转合”的篇幅不一定要平均分配。

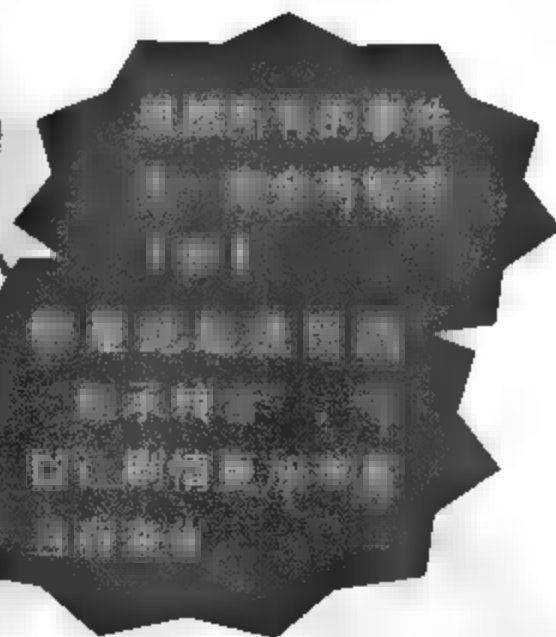
这在漫画中有许多常见的例子，有时候“转”可能一晃即过，也许“合”的剧情戛然而止，只要能达到故事的效果，都可以自由运用。

《倾国怨伶·古镜奇谭之一》© 游素兰

※ 注意 ※

不能为了有让人预料不到结局，而故意扭转剧情，却变成了乱七八糟的胡扯，只会让人看不懂，从而辜负了自己的一番苦心。

4. 在编剧时，也许剧情并非只有一次单纯地展开与结束。

篇幅较多的故事，可以多重运用“起承转合”的法则，也就是多个“起承转合”同时或不同时进行。

b. 5个W、1个H

“5W、1H”是完整描绘故事或事件的方式。
将“5W、1H”处理得越完整，剧情就越清晰明白，也能使故事更加丰富。

《翔龙记》© 游素兰

“5W”→when时间、where地点、who人物、what[illegible]情、why原由。

“1H”→how如何(办法)

编剧时，可以将每个剧情段落，或每一次的转折，都列出“5W、1H”，并写下来。这样可以帮助自己对剧情作归纳整理，也更能[illegible][illegible]控剧情的发展。

现在以《异宝斋◎卷六之台灯狗·奇奇》的剧本，作为讲解的例子。

when：夜晚

where：都市的边陲，
可看到夜景的高地

who：晓柔
小律(晓柔之子)
夜莺(异宝斋店主)

what：在外徘徊

why：无家可回，
有轻生的念头

how：夜莺邀请他们进
入异宝斋

（第1段）

*万家灯火，就像天上的星星——我却无心思欣赏美景。世界这样大，却没有我们容身的地方。今夜，我应该逃[illegible]到哪里去？还是让一切在这里结束？

•妈～好晚了——今天我们要去哪里？

•小律，妈妈对不起你……

*这样的日子是过不下去了……但是，我不能自私地抹煞小律的未来——这孩子才八岁呀！可是——该逃到哪里去？我们已经无处可逃了！

•对不起！妈妈没办法保护你~~

•你们怎么了？为何在此站立多时？

•我……我们……

•我是夜莺。如果您不嫌弃，可以到敝店——异宝斋——稍事休息，再作打算。

•啊……刚刚没注意到，那里有一家漂亮、温暖的店。

（第5段）

*家里这样冷冷清清的，
可能空了好几天了吧，我们也离开几个月了……

•啊![illegible]爱的，你回来了？

•总算知道要回来了？怎么？没地方去，爬回来了!

•达政，你自己有没有好好地吃饭、睡觉……

•[illegible]!!不用假惺惺了!!你们都看不起我~~~~~~~我这么辛苦地工作，得到的代价就是如此!?

•爸爸，不要欺负妈妈!!!　　　　呜~~~~~~~

•臭小子~~~~~~~我生你养你，你这样咬我，啪！！

•啊~~~~~~~达政住手！小律你不要紧吧!? 小律～

•这个世界太无情了！我不会留下你们在这世界受苦，让我们一家人永远在一起……

•不，达政，你冷静一点~~~~~~~　　　　汪汪！

*啊……哪里来的小狗？它头上那是——台……台灯!?

•啊~~~~~~~不自量力的臭狗……　　　　嗯~~~~~~~

•它……它变成犬狗了!?　　吼吼～～　　嘶哈～

•怎……怎么可能!? 臭狗!! 哇~~~~~~~

•达政，你没事吧?　　　　啧啧!!

•达政~~~~~~~*它……它在吃——啊——!!

•啊～～不!!

when：深夜

where：晓柔的住处

who：晓柔、小律、
达政(晓柔之夫)
奇奇(台灯狗)

what：达政因为事业不
顺，又掀起一场家
庭暴力

why：达政想杀掉晓柔、
小律，然后再自杀

how：奇奇攻击达政，
并且吃掉了他

这些"5W、1H"的文字设定，也可以成为分镜和构思画面时的帮助。

《异宝斋 / 台灯狗 - 奇奇》© 乔英

将前一页的剧本和"5W、1H"的分析做个对照吧!

素兰和乔英教学之背景与剧本

第十五回 编剧的方法

☆ 按时间顺序将故事完整写下来
★ 整理剧情

《钢铁天使》© 游素兰

☆ 编剧的方法 ☆

1. 将故事依时间先后，简单写下来。

编剧时，最保险的方法是：依照时间先后的顺序，完整地将故事写下来。

Hibiscus mutabilis
木芙蓉（芙蓉花、拒霜花）

可以用简单的方式，将事件罗列出来。

可以不必细想人物的对白，也暂时不用考虑画成漫画时要安排的倒叙或伏笔。只是原原本本地将自己所编构的各个点子，以“时间”的因素来叙述、排列。

※此为乔英的《芊眠情曲·水龙潭传说》的故事大纲及木芙蓉的文字资料。

★ 秘诀 ★

这个步骤可以帮助自己将故事的整个剧情清理出来，也可以很清楚地看出事件的重要性和前因后果。

2. 写出对白和脚本。

依照时间顺序所罗列的事件，
将剧本和人物对白仔细写下来。

不仅要写出人物的对白，以及内心的叙述，也要简单讲述一下人物的动作、情绪等。

脚本当中也要简单地交代时间和场景的设定。

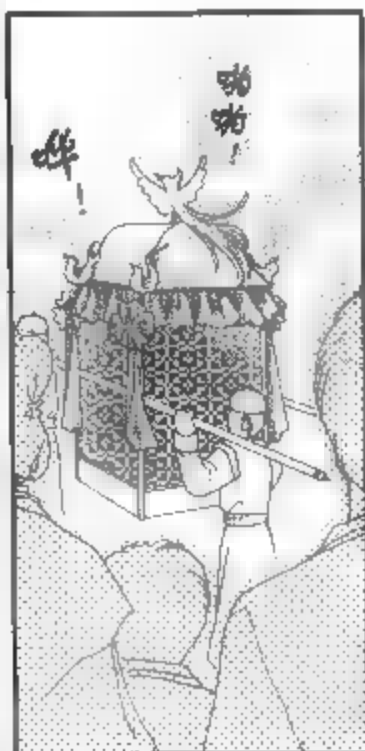
所有叙述和设定的部分，以简短的三言两语描写即可，因为这些叙述会转化为图像，只要能够提醒自己即可。

※此为乔英的《芋眠情曲・水龙潭传说》的对白脚本。

★ 秘诀 ★

这个步骤已经清楚地写出了故事的剧情，对于人物和整体设定应该非常具体了。记得反复自看几次，并且进行修改与调整。

3. 整理剧情。

当全部的剧情都连贯之后，就必须针对每一个细节进行反复推敲了。

《芊眠情曲·水龙潭传说》© 乔英

整理剧情时，必须做删减和增添的操作。删减剧情→是将琐碎、多余的枝节剪去，以免模糊了读者的焦点，亦可让剧情更加紧凑；加强剧情→是在剧情之外，再增加一些事件、冲突，以加强主题，也可以视情况，利用少许的篇幅，增加人物的魅力或强调人物的情绪。

★ 秘诀 ★

漫画虽然可以天马行空地进行绘画，但也要符合一定的逻辑性与合理性，不是随随便便就可以敷衍过去的。

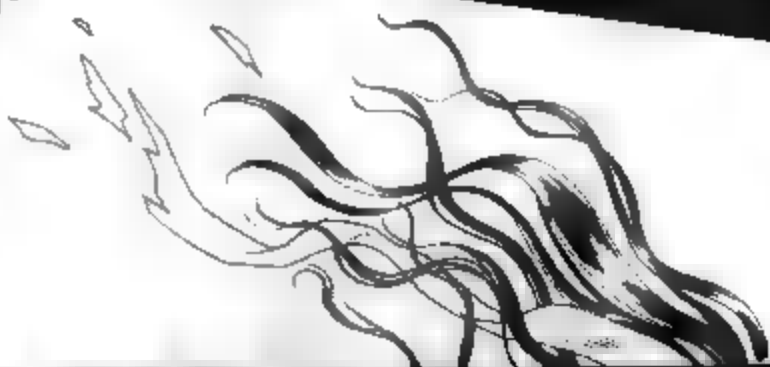
4. 回忆片段，穿插剧情支线。

此时必须以漫画的篇幅和画面为依据，按照伏笔和节奏的需要，将某些片段稍前稍后，甚至拆开变成片段画面。

这样，在剧本的编排上，不仅可以加强、酝酿气氛，也令剧情的张力更大。

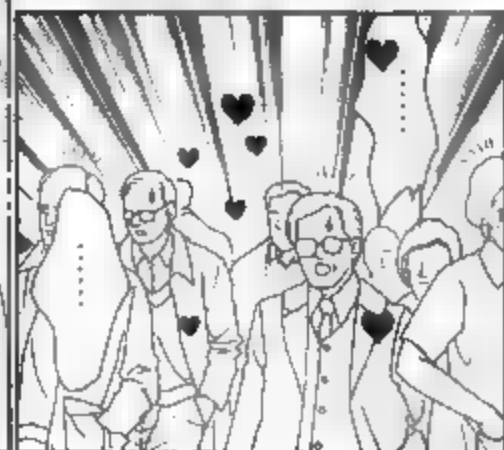
剧情比较复杂或篇幅较长的故事，都会面临主戏和支线的取舍问题，光讲主线剧情可能稍显单调平板；太多支线，则可能造成主旨模糊，甚至将读者和创作者自己的关注点都导入歪路，必须特别注意。

《异宝斋·螭龙照妖镜》© 乔英

★ 秘诀 ★

最好能试着将许多剧情片段移前移后，从头至尾看一遍。重新调整后再看一遍，反复几次后，就能找出最佳的编排方式。

如果使用电脑打字，就可以方便地移动剧情片段了；若是手写稿，可以影印一下，将每一段剧情剪开，然后进行拼接，这也是一种便捷的方法喔！

5. 所有事件均指向同一个目的。

所有人在编故事时，一定都会有这样的经验：要表现主角的善良，就会想尽办法通过一些事件来显示他的善良；想让读者同情某一角色时，就会制造许多凄惨的、催人泪下的故事；想要形容女主角有多美丽时，就画大家都迷得神魂颠倒的样子……那么，你一定可以对这个法则应用得得心应手。

《钢铁天使》©游素兰

用许多事件来支撑你所要表达的主题，这就是编剧法则的功用。

漫画必须用画来传情达意，讲故事也必须用剧情来说明。

要让漫画的剧情有可看性，不能只是光制造出“非常紧张的气氛”，比如说要表现“那栋鬼屋很可怕”，就要把“气氛如何紧张”、“鬼屋哪里可怕”表达出来。

《钢铁天使》© 游素兰

★ 秘诀 ★

安排事件时，要注意简单扼要的原则。
某些事件可以用画面取代，并非一定要有5W和1H。能[illegible]用一页表达的剧情，拖到三四页却还讲不到重点，只会让读者感到不耐烦。
事件的长短也要注意，安排一长串的故事，反而会使读者无法消化。

6. 注意轻、重、缓、急的节奏。

编构剧情时，必须注意轻重缓急的节奏，才能将读者的目光吸引到最后一刻。

下面以《火王4》的部分内容为例进行讲解。

《火王·古镜奇谭之二》© 游素兰

就像音乐一样，若是同样的音调、节拍，再搭配上同样轻重的音阶，长久下来，听众一定会感到无聊，甚至打瞌睡。

在转化为漫画画面时，这些高潮戏的部分会使用较多篇幅，所以在剧情的推演上反而是比较缓慢的；要叙述更多剧情时，会用到剧情走格，这时候剧情是快速推进的。

★ 秘诀 ★

处理剧情的“轻重缓急”节奏时，必须连画面一起构思（不必[illegible]得太仔细，只[illegible]考虑好[illegible]大小即可）。高潮前面的剧情必须控制从缓慢到快速，将剧情的气氛逐渐调高上去，然后再处理高潮画面，才能产生扣人心弦的效果。

通常用来掩盖事情真相，或是还不想揭晓的人和事物。

7. 烟幕事件的安排。

此编剧手法常使用在侦探、玄疑或恐怖题材中，将读者的猜测引导到错误的方向上，到最后的结局时，才让读者有恍然大悟的感觉。

天元皇后映在镜中的身影，居然是——

皇上——你怎么了?

和伏笔不同的是：烟幕事件会故意扰乱视听。

我大周朝母仪天下的皇后竟然是个妖物!

★ 秘诀 ★

安排烟幕事件时，要注意与最后结局的搭配，千万别造成前后矛盾的现象。

《异宝斋·蟠龙照妖镜》© 乔英

8. 去除枝节，审视剧情。

编剧的每一个步骤，不仅自己要明确知道“表达的主题”，还必须利用剧情把主题表现出来。

编故事就像烹饪，一定会添加许多调味料，让人可以品尝到各种酸甜苦辣的情节，从而引发各种情绪。

有时候这些情节可以增加人物魅力，让剧情更有趣。但若处理经验不够，反而会降低主题的重要性。

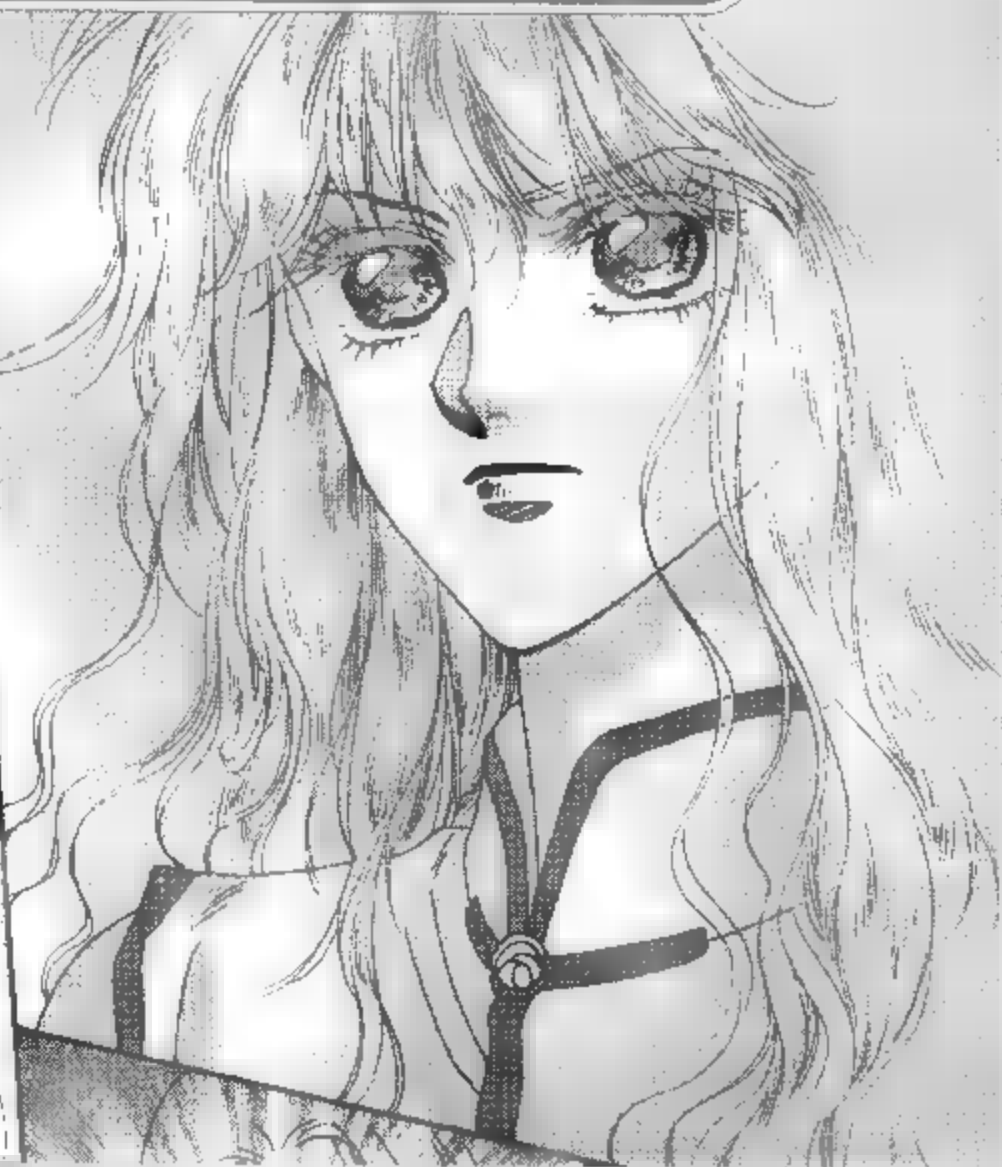
《翔龙记》© 游素兰

★ 秘诀 ★

将自己写下来的故事，暂时先去除打斗、笑料和各种花霓，看看还剩下什么——这些应该就是故事本身所要表达的意念了，不要让各种琐碎的剧情模糊了你的主线。

假如你能使用前面介绍的方法，一步一步照着做，

就可以将自己的想法转化为创作，从而具体地呈现出来啰。

素兰和乔英教学之背景与剧本

第十六回 编剧的秘诀

☆编剧应注意的地方

★短长篇的编剧秘诀

※故事的灵感从哪里来

灵感是个很玄的东西，想来就来，想去就去。大部分的人只有在灵感来的时候，才会想到有什么样的故事或题材可以画，但是到后来要是灵感中断，就抓不到头绪了。

●先看看故事进行到哪里了，前面剧情顺不顺，主[illegible]角色们的个性与剧情结合得怎么样了？
整理成一条一条的条文再来想想。

比如：

一、某某到了哪里，接下来如何行动？
二、※※想要抢夺某某的什么东[illegible]，方法是？
三、反派的那些人物戏份不明，如何加戏？

首先扬弃自己是“编剧”的身份，将自己想象成主角（视剧情卡住的地方是哪个人物或有哪个人物而定），有时候会有意想不到的效果喔！
其实在画仲天与奉剑的对手戏时我就是这么编的，虽然编出了一个怪怪的仲天，不过在展现他的内心之后，好像更受欢迎啰~~~~~~
还有，其实我觉得即使是剧中反派人物，也得让他坏得有魅力，这样可加深剧情的可看性。

[illegible]：

一、他本来就很坏还是他[illegible]由性[illegible]转变而变坏的？
二、他本来的性格？
三、变坏的原因？诸如此类的……

▲创作小语▲

如果完全没有投入心思来架构故事，就不可能有“顿悟”这种事。“顿悟”和“灵感”只会接近于那些百思不得其解仍旧继续苦思瞑想的人。内容创作的瓶颈，需[illegible]不断地推敲和思考，也许偶尔会花费较长的时间，但[illegible]后总能迎刃而解，千万不要放弃努力。

※ 要不要追赶流行风?

以我画漫画所积累的那么多经验得知，你是永远赶不上流行的。

除非你画短篇漫画，比较不受时间限制，内容题材可以随时修改，每一回都可以跟上流行的尾巴。
其实我建议你不要想这么多，我相信你所看到的太阳与别人所看到的一定是不一样的，透过你真正的心情与属于你的看法，应该可以画出不同的感觉来。
而题材的问题，只要不触及现在正流行的东西就永远不会落伍!

《翔龙记》© 游素兰

试试看吧!只要画出符合你自己看法的剧本，那
一定会成功。

▲ 创作小语 ▲

流行的作品也许一时可以抓住读者的眼光，但是随着日新月异的流行风格的转变，话题、喜好、美感都会跟随转变，已创作出来的东西却无法跟着变动了。就像流行的服饰一样，只要一过时，就会变得很俗。
创作时可以依据趋势来构思要素，但是不要趋附于跟随流行。

※编剧风格是什么

关于同样类型的题材，其实基本剧情再怎么变，总共也就是那36种基本类型。如何才能创造出独特的东西，就看自己的能力啰!

● 每个人都有自己偏好的情节

以爱情故事为例：认识→彼此有好感→告白→变为情侣→男方的情敌出现→吵架→和好→女方的情敌出现→吵架→和好。视连载长短而反复几次，这是某位有名的日本漫画家的剧情公式，只是每次主角所从事的行业都不同而已。

以热血故事为例：某个不知名的平凡小男生→是个热血青年，充满正义→出现庞大的恶势力→因为某种契机→原来他拥有不为人知的潜能→亲人惨遭恶势力杀害→离乡背井、寻找同伴→历经各种考验→获得各种能力或宝物→某件事引起同伴间的争执→因敌人的攻击而团结起来→某次御敌，一两位同伴牺牲→更坚定主角的志向→历经千辛万苦，终于打倒恶势力→世界和平。视连载长短而出现几批次的敌人。

这样的“编剧公式”例子，其实可以举出好几个。

▲ 创作小语 ▲

其实，只要是同一个人编剧，不管是什么创新的题材，永远都会拥有自己一贯的编剧作风和特色，这并不是不好。
但是在编剧之后，记得进一步审视自己的剧本，最好也能请朋友看看。

※故事主旨在哪里

《芊眠情曲・水龙潭传说》© 乔英

刚开始尝试编剧的人，在绞尽脑汁之后，由于故事有太多枝节，又舍不得修剪删除，就可能陷入故事的洪流当中，走不出来，最后故事的主旨也已经不见了……

常常见到初学者对自己的编剧比较烦恼：原本只是要编一篇16页的小故事，编到最后，枝枝节节一大堆，剪不断理还乱。
而且，还不知道该怎么结局……

虽然脑子里激荡出许多点子，发挥无限的想象力是件很有趣的事，也是创作者应该尝试的。但是，这样无责任、无限制的创作方式，太个人主义了，不一定能够被别人所接受——记得：创作出来的作品是必须呈现给读者看的。

▲ 创作小语 ▲

编剧时要抓住故事主旨，必须将自己原本的中心思想清清楚楚地表达出来。

更何况，这样无限制地天马行空下去，在绘成漫画时，该如何完成它呢?漫画的编剧是有许多限制的——在有限制的条件下创作，难度是非常高的喔!

☆ 短长篇漫画 的编剧秘诀

※短篇漫画的编剧要注意什么

短篇漫画稿是非常考验编剧技巧的，有一些容易被忽略的编剧秘诀。

1. 在编剧上，务求简洁明了，切忌太过于繁复。

编剧时要选择可以在限定页数中表述完整的故事。若是2页、4页或者8页的漫画，甚至可以是以阐明一个想法为主题。

以爱情故事为例：可以例举一段男女主角的对话，或是一次约会中的趣事……这些都是很好的选择。

重点在于你如何将很平常的故事或Idea，处理得明白有趣。

千万不要妄想在2~4页内处理完主角的一生(2页的漫画稿，主角这么短暂的一生，未免太可怜了)，也不要处理得那么深刻，特别是重大的事件，都必须有充足的篇幅来酝酿剧情和气氛。

《魔法宝莉》© 乔英

2. 精选主题。

虽然前面说到编剧的部分不要弄得太过于繁复，但是关于主题方面仍旧必须有重点。

不要将稿子的页数浪费在描写吃、喝、拉、撒、睡上，因为读者对于吃饭、刷牙等剧情不会有太大的兴趣。

3. 不要设定太多出场人物。

短篇编剧时，千万不要将页数浪费在配角身上。

在短篇编剧中，不要将人物的哥哥、姊姊，弟弟、妹妹，甚至爸爸、妈妈、左邻右舍都“牵连”进来。否则人物都还没介绍完，页数就不够用了，更别说处理什么主题了。

新学期的第一堂课，照例是
4. 人物设定要掌握重点。
在极少的页数内要说完所有的故事，也就不会有太多的篇幅来展现某个人物。所以，人物造型设定不需要太华丽、复杂，只符合角色的需求即可。
《学园天使》© 乔英
希望各位同学都能够好好地成长、好好地学习。
这就是我们学习乐园的宗旨。
副校长训话完毕。
在设计每个角色时，要让人一看就知道他的属性。
耶耶！副校长好耶！
真好，我们副校长一向不啰嗦！
什么！这本漫画不就是以我的美艳为主题吗？

5. 充分利用人物的对白。

人物的对白，在漫画中是非常好运用的工具。
善用对白可以有效地推演剧情喔！

《夏茵王外传》© 游素兰

人物的对白并不只能表达人物的意愿，还可以表现人物的情绪和个性。

有时候还可以在对白中加入时间、场景、剧情等要素。

但是在运用这项法则时，不可以太过于滥用喔!不要将不会画的东西都以文字带过，这样就太混了，毕竟这是漫画，还是应该以画面为主。

6. 善用篇幅，删除不重要的场景、剧情。

因为在短短的页数之中，必须具备时间、地点、主题、角色等要素，平均下来每个要素只有几格篇幅可以运用。

※中长或长篇漫画的编剧要注意什么？

1. 中长或长篇漫画的开头。

在编剧或分镜时，必须在10页之内吸引读者的目光，以免读者没有耐心继续看下去。

※例图为《钢铁天使》的开头页

《钢铁天使》© 游素兰

编剧时，必须把读者或编辑当成超级没耐心的人，这样才能要求自己创作出有“超级吸引力”的剧本。

2. 中长或长篇漫画的接续。

a. 长篇故事的串联和逻辑性

异宝告示……Rareness house

★美人画轴　Scroll of Chinese beauty
这是一幅空白的中国美女画轴，
只有超越生死的相见欲望，才能在画中看出端倪……

★台灯狗 奇奇　Dog-lamp Kiki
台灯狗 奇奇——可以吞吃恶魔，
它是来自黑夜中的——
异宝斋派遣给弱者的最佳守护者。

★潜能发挥器
可以让你自身的潜能发挥到极限，
但是机会只有一次……

大部分的长篇故事，在编剧时会将剧情分段，让事件有个解决，也就是个别事件的“起承转合”(也让读者有个喘息的时间)→以乔英的《异宝斋》为例。

在整体剧情的编剧当中，要掌握这些剧情分段的逻辑性和共通性，将个别的主旨串联起来。

b. 背景及人物的设定完整与否

不管是古代架空题材，还是现代或未来题材的剧情，都要做详细的剧情分段及时代背景设定。

人物设定也会影响整体剧情的发展，甚至改变结局。

《异宝斋·螭龙照妖镜》人物设定 © 乔英

▲ 创作小语 ▲

记得将这些设定写下来，图像的部分以简图画出，并标上文字注解，便于提示自己。

C. 坚守故事的主线

《魔法宝莉》©乔英

剧情的主体，是创作者在创作故事时的出发点，也是最终的目的。

迷失故事主线的作品，就是最失败的作品。这个重点在前面已经讲过许多次了哟！

这些就是初学者常常产生的疑问，您都了解了吗？

要真正开始执行喔！光是心里想一想，疑问当然很多啰！

只要自己动手做做看，很多疑问自然会豁然开朗。

素兰和乔英教学之背景与剧本

第十七回 剧本的格式

☆自己看的剧本格式

★给编辑看的剧本格式

★ 小说式剧本

有些人会将剧情写得像小说一样，但是小说式的写法会花费许多时间和笔墨在人物、场景、情绪和动作上，而这些文字叙述以漫画表现时，往往只需一两格的篇幅。

所以，小说式的剧本在于估算篇幅上，会有很大的误差，而且会浪费许多时间在转化为漫画稿时所删除的文字上。

小说多半以剧情为主，故事中的人物是为了成就整个故事而存在的，所以一切的细节都几乎以故事架构为主，除了看文字叙述之外，读者通过所有的画面使自己脑中产生主观的想象。

所以由小说改编而成的漫画通常比较啰嗦，尤其是近代小说，现代作家为了更亲近读者，添加了很多形容词，这些动辄一两页的形容词通过画面表达，或许只用一格便完成了，因此我们可以试着将这些形容词删去，你会发现许多小说的内容只剩下一半，甚至不到一半。

如果要将小说改编成漫画，绝对不能以小说的节奏来处理。正如小说改编为电影或电视，一定会经过不同程度的改写，一个小时或两个小时的剧与连续剧的编法与节奏是完全不同的，改编为电影就一定要遵循电影的形式与节奏，改编为电视剧也是一样，改编为漫画的学问更大了！

★ 漫画剧本

漫画——作者将故事与影像转化为图像。当然，转化为影像的过程也是作者主观的观点。

与通过文字表述故事不同的是：既然以图像为重，那么人物的魅力就成为说故事的第一构成要素，故事由人物来演给读者看，属于“人物演故事”的方式。而小说是属于“作者说故事”的方式，在故事与读者之间，存在着作者的立场，无法直接传达给读者。

如果剧本需要交给编辑看，就必须用比较清楚的方式来写。

※故事大纲： 首先可用简短的文字叙述故事大纲，短篇大约50～100字，中长篇大约100～200字即可。

(1) 某少年租屋，屋中有女鬼每天都有规律地作息。但眼中并不是在看着（另有一男鬼，总是在找这个女鬼，但他们总是遇不上）。少年到店中可否有东西，可令他们相会。
两人相会后，消失、独留少年怅然若失，但祝福他们。

这是《异宝斋》未发表单元的故事大纲喔～

(2) 天使
某少年遇上一个女孩，誉为天人、
某少年到店中，看上一个天使雕像
午餐LUNCH　午餐LUNCH　午餐LUNCH
原来女孩是天使，有着翅膀（而且和雕像长得一模一样）
女孩失去记忆？少年收留她，某天女孩要回到天上（此女孩爱上别人），而飞走吗，少年将她的翅膀割下来（如撕裂），要永远留住她，此女孩消失了（此时穿插少年的爱慕之词），原来这些是雕像变得，雕像翅膀破碎，说明：人类的爱真是自私且残酷，不懂措缀她。

※设定：分为时代背景的设定和人物的设定。

a. 时代背景的设定：时代背景的设定，与故事整体、情节走向和人等，都有很大的关系。
因为不同的时代背景，会有不同的生活习惯、社会制度、礼教习俗等，人文思想和行事作风等也各不相同。

有些故事先设定好了时代，故事的情节发展则按照时代背景来演化；有些故事则是在编写好了大概的整体剧情后，才设定时代背景的。当然设定了时代背景之后，某些剧情的细节势必要做些调整。

《火王／古镜奇谭之二》© 游素兰

我看过一个言情小说的故事，山里贫困的女主角居然和母亲在吃干贝！干贝在那个时代可不是有钱就吃得到的海味，若在一个故事中出现了这种不经考据的内容，那是很可笑的。

b. 人物设定

分为：图像设定→外形、服饰设计。
　　　背景设定→以文字叙述身份、个性、习性等。

人物设定会直接影响剧情的走向和对白的写法。

护甲神衣小百科

神将不为人知的小秘笈

角色设定鲜明的话，有助于表现自己的故事，所以人物的设定越详细越好！

神将一旦穿上护甲，神衣便永不离身，除非神将死去或是护甲神衣被破坏。

护甲神衣可自由选择隐形模式，如此一来虽然看不见形体，但是防卫力却不受影响。

《翔龙记》©游素兰

异宝名录
人物设定资料
连身上的特征与配件，都可以仔细地设定出来，如头发颜色、瞳孔颜色等，设定出来后有助于你日后绘制彩色稿喔！
外在身形——
身高：184cm。体：64kg。
眼色：蓝色偏绿。
发：黑色（亮部偏蓝色），偏右分边，长发自脑后扎成一束，垂在左肩上。
衣：以长袖设计为主，偏浅色系。
个性：温和亲切，用柔性方式处理事务。
阳鸩
夜莺
外在身形——
身高：170cm。体：54kg。
眼色：紫色偏蓝。
发：黑色（亮部偏紫色），同样是偏右分边，身后有对称发饰（依时代背景而定，多半为花朵）；原本在设定上也是束在左肩上，但是女性的头发会画得比较多、蓬松，发型变化也较复杂。
衣：以短袖长裙的设计为主（希望能秀出她修长的身材），色系偏深色或彩度高的浓艳色。
个性：喜恶分明，会使用激烈的方式处理事务。
※目前关于阳鸩和夜莺的设定只公布这些，其他机密档案请在之后的剧情中见分晓。
这是《异宝斋》的人物设定喔！
《异宝斋》© 乔英

宿命之镜
人物设定资料

黄洛鹰

年龄：17 岁。
身高：178cm。
体重：67kg。

头发：满头粗硬乱翘的短发。
个性：总是和同性朋友相处，形成大而化之的习性。因为妹妹——伶雀的不良示范，更加不愿意与异性相处，成为超级绝缘体。

嗜好：凡是活动量大的运动，都会有涉及。但是足球是他的最爱，所以在学校里参加了足球校队。

黄伶雀

年龄：15 岁。
身高：163cm。体重：49kg。
头发：修剪成服贴的俏丽短发，常用可爱的发饰仔细夹起来。
个性：个性活泼，拥有为达到目的，不择手段的恶作剧性格，但在喜欢的异性面前会“特意”表现出女性的娇羞。
嗜好：平时喜欢占卜、逛街，运动方面擅长游泳和排球，因为游泳可以保持身材，排球可以发泄一下怨恨，参加了学校的排球队。
绝招：1. 只要是横在眼前的球，都可使出杀球绝招→不管是足球、篮球还是洛鹰的头。
2. 威协洛鹰。两者皆技术成熟。

洛鹰的狐朋狗友

包含一～三年级的足球队队员，普遍都是一群粗枝大叶、虎背熊腰的高中大男孩，老是自以为是个硬汉，死爱面子地嘲笑有女朋友的人，可是心里又羡慕得要命…

白羚羽

年龄：16岁。
身高：165cm。体重：47kg。
头发：长度及背，烫卷后稍修剪出秀气的层次。
个性：比较内向、正经、柔弱、很有女性的矜持。就是因为这些非常女性的特质——和伶雀完全相反的类型——才会吸引洛鹰吧（当然引起注意的契因是：对于自己的前世的好奇）。
嗜好：与三两好友喝下午茶、聊天。

如果你对一个又酷又帅的大帅哥说：“你竟敢欺负我！我要告诉我妈妈……”这种话来，除非你在编一则无厘头的闹剧，不然你就只有等读者寄“信件炸弹”来“轰炸”你了。

《异宝斋·宿命之镜》人物设定©乔英

> 由角色来说故事的作品是最让人印象深刻的。在故事当中，人物鲜不鲜活则是决定故事好看与否的重要因素。

● 角色设定与故事的关系

1. 若是个性非常酷的人物，行为举止就要够酷而不能婆婆妈妈，也不适合做一些幼稚的判断或闹情绪的事。
2. 每个已经决定出现的人物都要发挥他的功能，而不要让人觉得“这个家伙是出来干嘛的啊？”。

3. 编好对白后，必须想清楚哪句话该是谁说的，千万不要弄出妈妈说爸爸的台词，爷爷抢奶奶的话，或是男主角说了女主角对白的情况(不要笑!常常看到这种事，不知道是作者的问题还是贴错对话框了)。

《翔龙记》©游素兰

※剧情的桥段

可以先将故事桥段写下来，例如，影响故事的重点、剧情的变动因素等。
也有人做起承转合的分段重点叙述。

※脚本

即使有天才般的聪明才智，还是建议大家养成写脚本的习惯，一来可以控制页数，二来可以将故事重点与节奏清楚列出来。

编写脚本时内容越详细越好，以下提供一个范例，请看——

● 编剧实例

一、页数→16页
二、故事类型→灵异故事
三、场景与时代→现代、台湾、出租公寓、楼梯间（主要场景）
四、人物→小姚、小陈、卷发女孩

小姚、小陈两个都是复读生，在外面合租套房。生活习性差不多，有吃宵夜的习惯（这么安排是“为了让他们会在半夜出门”）。遇见鬼的是小姚，因此他算是此篇的主角。女鬼则是第二角色，而小陈只是个小配角。

五、故事名称→夜半跫音
六、故事脚本→

小姚和小陈是复读生。他们因家里人口众多而吵闹无法专心念书，所以在一条僻静巷子的公寓里合租了一个小房间。这个小套房里完全没有多余的家具。

平时他们在凌晨一点时会休息一下吃点心。今天也不例外，说好去买的人不用出钱。小姚轻轻走出房间，他比较穷，所以他一向当跑腿。

他走到楼梯口时，正巧看见一个女孩在楼梯转角处正要下楼梯。女孩有一头长长如丝的卷发，她身穿露肩白色的老式洋装，裙子很轻很柔。怪事就在这个时候发生了。

原本只有两个转角的楼梯变得无穷无尽，走完一个转角下面又一个转角，小姚拼命往下跑，却与这个背向他的女孩距离却越来越远———楼应该已经到了呀！转了好几个弯，下了好几层的楼梯……

他打从心里害怕，他无法确定这是不是错觉，也不知道是不是梦。楼梯无穷无尽，数不清的转角，下不完的楼梯，而女孩一直在前方走着……

迷迷茫茫地，小姚突然惊醒，小陈此时已经啃书一段时间了。

难道……这只是做一场梦吗？小姚无法确定，然而他也没有对小陈说。

几天过去了，那个小姚无法确定的事件每天都在发生，同样的时间，同样的楼梯，同样的女孩，飘逸的背影在他面前走着。

她仿佛幽灵一般在小姚面前晃悠，荡着荡着如同一伸手便可触及到她的长发，然而真正伸出手来时眼前却又空无一物。这次，女孩突然飘到他的面前来——这将小姚吓了一跳！女孩的脸一边清丽绝伦，另一边则像溶掉的蜡像……

说小姚是惊醒的也不为过！他向小陈叙述这段梦魇般的景像，虽然小陈半信半疑，不过也没有再说什么。

但自那时起，有意无意地，小姚也常听到邻居谈起，他们也在不同的时间看见奇怪的女孩在绵延不绝的楼梯里走着。

一样的长发如丝，一样的裙摆轻柔。

小陈始终半信半疑，但却再也没有胆子在大半夜去买点心吃了，他们不禁怀疑这栋公寓是不是闹鬼了？

考试完了，他们被第二志愿所录取，忙着入学之余，到了房子退租的时候了。打包清理之后，他们在房里发现了一个原本不属于这个房间的东西———幅来历不明的画！

他们肯定搬进来时是没有的，仿佛在时间线上某个部分被故意遗落一般。

那幅画里的是一个绵延不绝的楼梯，在远远的一个角落里，长发女孩飘晃在架空的楼梯之间……

脚本的写法可以
[illegible]自己的喜好，
只要自己看得懂
就可以了！

写脚本要注意的地
方很多，页数少的
篇幅，转换场景的
部分不要太多，否
则会让人晕头转向。

这个范例是按照我
自己的喜好来写的，
我喜欢将它写成小
说形式。

脚本出来之后，就可以进行对白的编写了。

※对白

漫画的对白要配合漫画画面与对白框，因此必须[illegible]精准地编写好对白，让它达到说故事与表达情绪的功能。

通过漫画说故事，除了画面之外就是文字，因此对白的编写除了必须考虑到人物个性外，还要讲究故事的推进。

对白也和人物个性息息相关，什么样个性的人不会说什么话或只会说什么话，作者本身必须很清楚。

● 对白实例 以《夜半跫音》为范例。

这是发生在我和小陈身上的真实故事。我是小姚，和小陈一样是复读生。（旁白）
画面：公寓与两人。
因为家里吵闹无法安心读书，因此我们在外合租一个小套房。（旁白）
画面：画合租的小套房。
这个小套房完全没有多余的家具。（旁白）
画面：画小套房的各个角度，显示家具简单。
喂！小姚，我肚子饿，如果你愿意去买东西，那就我出钱。（对白）
画面：房间里，此句子是两个对白框。
你肯出钱我就去。（对白）
平时我们会在凌晨一点休息、吃点心。我通常出力，小陈出钱。（旁白）
画面：小姚走出房间，走到公寓的楼梯间一是一个没有电梯的公寓。

此篇文字，[illegible]书部分是会出现在漫画中的对白，其他则是辅助作画时的标示文字，并不会出现在作品中。

画面：看见一个女孩在楼梯转角处正准备下楼梯。
咦？这么晚了还有人出去啊？（想的对白）
画面：女孩如丝般的长发，她身穿露肩白色的老式洋装，裙摆很轻很柔——使用几格特写镜头描绘上述画面。
画面：只有两个转角的楼梯变得无穷无尽，走完一个转角又一个转角，小姚拼命往下跑，与这个背向他的女孩距离却越来越远。
一楼应该已经到了呀！转了好几个弯，下了好几层的楼梯，为什么……还没看到一楼的楼梯口？（想的对白）
画面：小姚打从心里害怕——特写。
画面：楼梯无穷无尽，数不清的转角，下不完的楼梯，而女孩一直在前方走着。
画面：（转换场景）大亮、满室通亮。

如果要分细一点，也可以连页数都先编上去，这样就不会发生超出投稿页数或不足的情况了。

咦?(小姚从床上惊叫而醒)
醒了? 小姚你真贪睡! (对白)
画面：(小陈坐在书桌前啃书)
(小姚发呆)难道……只是做了一场梦吗?(对白)那个看不到脸的女孩……(想的对白)
那个走不完的楼梯…… (想的对白)
怎么了?还在发呆?(对白)
没什么……(对白)
我并没有告诉小陈发生了什么事，只是自己心里纳闷。(旁白)
可是几天过去了，那个奇怪的事件每天都在发生，同样的时间，同样的楼梯，同样的女孩飘逸的背影下着楼梯。(旁白)

画面：楼梯无穷无尽与女孩走在前方。
她仿佛幽灵一般在我的面前晃悠!我以为伸手便可触及她的长发……然而真正伸出手时眼前却又空无一物……(旁白)
画面：女孩突然飘到他的面前来——小姚吓一大跳。
画面：女孩的脸一边清美绝伦，另一边则像溶化的蜡像→特写。

分配页数的方法，在《分镜设计》中有详解喔!

哇啊——(对白、尖叫)
画面：小姚从床上惊醒。
吓死人了!小姚!你叫什么啊?(对白)
画面：(小陈还是坐在书桌前啃书)。
啊……(对白)
画面：小姚喘气、惊魂未定，满头大汗坐在床上。
我向小陈叙述这段梦魇般的景象。(旁白)
但是小陈半信半疑，不置可否……(旁白)
画面：(转换场景)公寓里的住户交头接耳的几格画面。

自那时起，我就常听到邻居谈起……原来有不少住户也看见过那奇怪的景象。(旁白)奇怪的女孩在绵延不绝的楼梯上走着……一样的长发如丝，一样的裙摆轻柔……(旁白)小陈始终半信半疑，我也没有胆子在大半夜去买点心吃了。我怀疑这栋公寓是不是闹鬼了?(旁白)

画面：(转换场景)考试的场景→几格过景。
考试终于过去了，忙着入学之余，该是房子退租的时候了。打包清理之后，我们在房里发现了一个——原本不属于这房间的东西。(旁白)
画面：房间角落一幅画。
这是什么啊?(小陈对白)
怎么会有这种东西？(小姚对白)
一幅来历不明的画!(旁白)

对白一定要具有推动剧情或表达人物个性的功能。

画面：他们惊讶地看着这幅画→这时还没有出现画的内容。
我们搬进来时，房间里肯定没有这幅画!(旁白)
就仿佛时间线上的某个部分被故意地遗落一般……(旁白)
好恐怖喔!小姚!(小陈对白)
你总该相信我了吧?(小姚对白)
闹鬼吗……(小陈对白)
画面：那幅画的特写。
莫名其妙出现在房间里的那幅画……(旁白)画里有一个绵延不绝的楼梯，在画中的一个角落里，长发女孩飘晃在架空的楼梯之间……(旁白)

尽量不要写一些毫不相干的对话！

画成漫画时，每一段对白都设定在一个框框之内，所以对白不宜太长。否则对话框会占据很多画面，甚至破坏画面美感。

因此，在“该说的对白”与“放进去恰到好处的对白”之间把握好平衡点，是能考验编者的文字组织能力的。

《翔龙记》© 游素兰

●不同类型的作品与其编写方法

虽然大家都知道什么是漫画，但仔细分起来，漫画也分很多种类，我们就以表演手法来做一下分类比较吧!

这种分类方法有两种主要形式：

一、港式与美式漫画

港式漫画与美式漫画除了分镜的单格镜头丰富之外，剧情走格较依赖说明文字，为了弥补镜头节奏上的不足，所以使用大量的旁白与画面说明来推动故事，整本漫画看起来有点类似“看图说故事”的串联。

另外，也常看到一些港式漫画喜欢加一堆无用的旁白，如：明明已经画了主角踢腿防御他人攻击自己，旁边还要加上一个对白框写着：“说时迟那时快，某某人运用内攻，奋力一脚抵住了某某的攻击……”

画面既然已经明明白白表示出来了，又何必画蛇添足加上多余的脚注呢?只要画面画得够清楚，读者是不可能看不出来的。

二、日本漫画

我们所接触的日本的“剧情性漫画”的形式，比较类似电影的分解画面，是以镜头与人物演技、对话来说故事的，因为对镜头节奏经过剪辑，计算好了主观与客观镜头的串联。这类漫画较前面所讲述的港式和美式漫画更容易让读者融入剧情。日本漫画也会有旁白，但大多是必要性的文字。

除了少部分图像教科书或非自己创作的漫画家之外，台湾的漫画创作者比较倾向于走这一类型的漫画风格。

说明

第一种方法有很多地方可以用文字带过。

第二种方法是比较难的，因为文字与画面占着同等的地位。

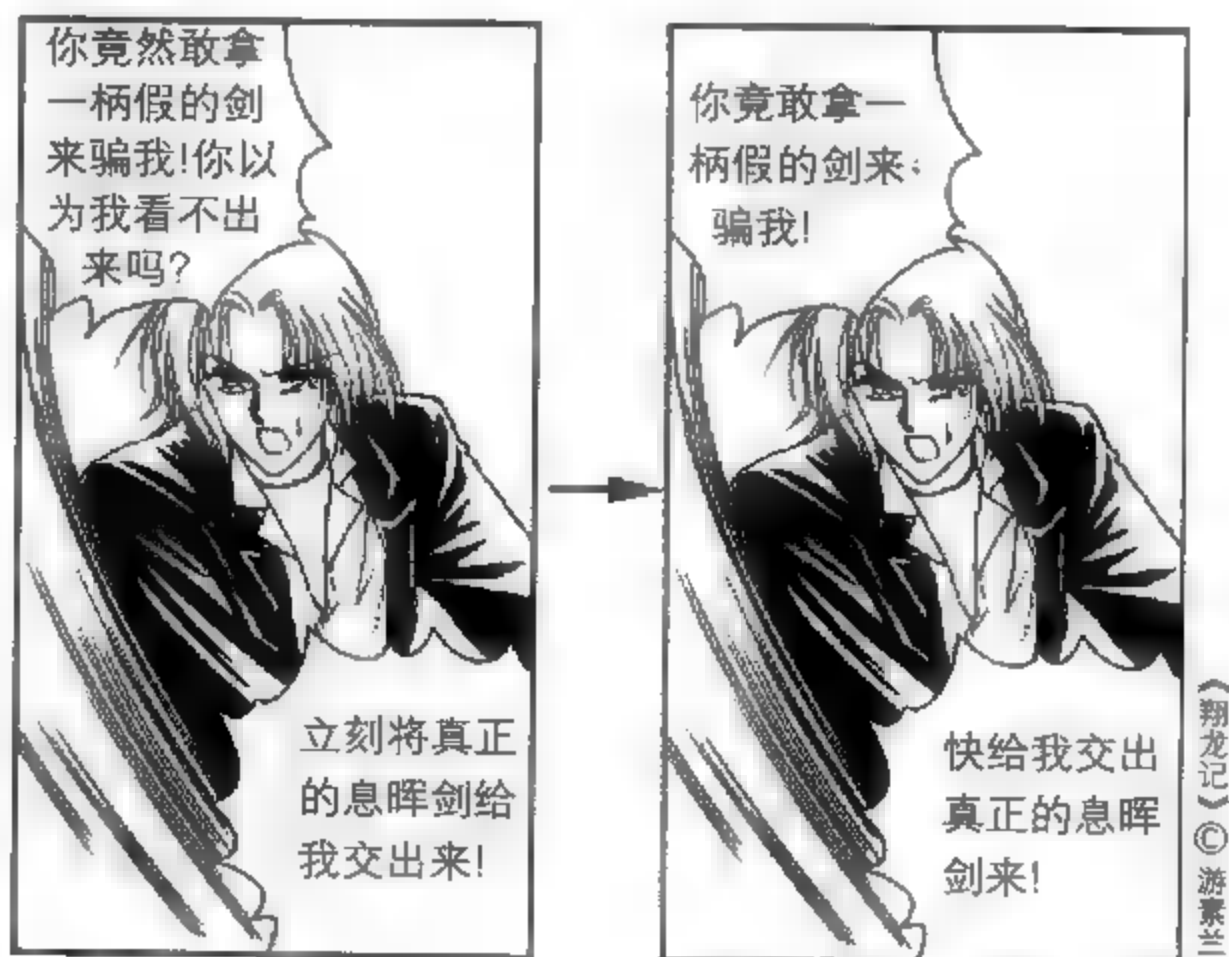
场景或动作全由画面来表达，只有必要性的对话会依赖文字。

因为有这样的差异，在编写对白时就必须考虑到字数问题。

除了教学类的书之外，一般故事性的漫画都会尽量将对话框内的文字限定在一定字数内。

对白的字若太多，会让人感觉拖泥带水，会影响看书与镜头的流畅性。越是少男少女，甚至年龄层更小的儿童，这类读者没有什么耐性，对话太多会影响他们的阅读意愿。

《学园天使》©乔英

加何省略那些啰嗦的文字而使对话本身更加口语化和更具有力量，这也是一门很重要的学问哦。

如上述范例，“你竟然敢拿一柄假的剑来骗我!你以为我看不出来吗?”这句话若是放在小说中，那不成问题，但放在漫画上便显得冗长，为什么呢?一来会使对话框内的字看起来很多很杂，二来“你竟然敢拿一柄假的剑来骗我！”这句话与人物表情相结合，已经说明了主角表示自己并没有被骗，因此“你以为我看不出来吗?”这句话就显得多余了。

小说是由文字架构出来的世界，因此文字占据百分之百的描述地位，但在漫画里，文字只是表情达意的一种工具，必须做到精简。

素兰和乔英教学之背景与剧本

第十八回
编剧的练习

☆开发自己的想像

★纵向和横向思考

常常会遇见学员发问：

应该怎么提高漫画家的修养呢？

创作剧情性漫画，应该从哪里开始呢？

《仙狐的神话之一·小狐仙》© 乔英

对于内容的创作，初学者应该从较短篇幅的部分开始构思、编剧和分镜，

进而完成草稿、描线和完稿的步骤。

☆从小单元篇幅的故事着手，从头到尾完整练习。

从一篇故事的构思、编剧和分镜开始进行，接着完成草稿、描线和完稿的步骤→可以直接面对所有的问题，才能慢慢积累编剧及画漫画方面的整体经验。

☆练习编写小篇幅故事，可以比较顺利地完成后面的草稿和完稿步骤。

《仙狐的神话之一·蒂儿》© 乔英

创作小语

例如：先练习4格、4页或8页的故事，而且要训练自己，能在有限的页数中"完整"表达主题。

如此，多练习几次，就可以积累更多的经验，然后再慢慢增加页数和篇幅。

所有的技巧都能同时磨炼，不会偏颇某几种技巧。

你的努力更令人感动，

为了你——我会全力以赴的！

《异宝斋·圆星幸运名片夹》© 乔英

☆ 编剧方面的练习

练习编剧时，应该先设定某个主题，或者起个头。→然后开始各种方式的编剧和情节的尝试，尽情地发挥创作的想像力。

加果按照整形的方式来设定，
剧情主题的发展可以变成：

a. 爆笑式：
打喷嚏就会
变回原形。

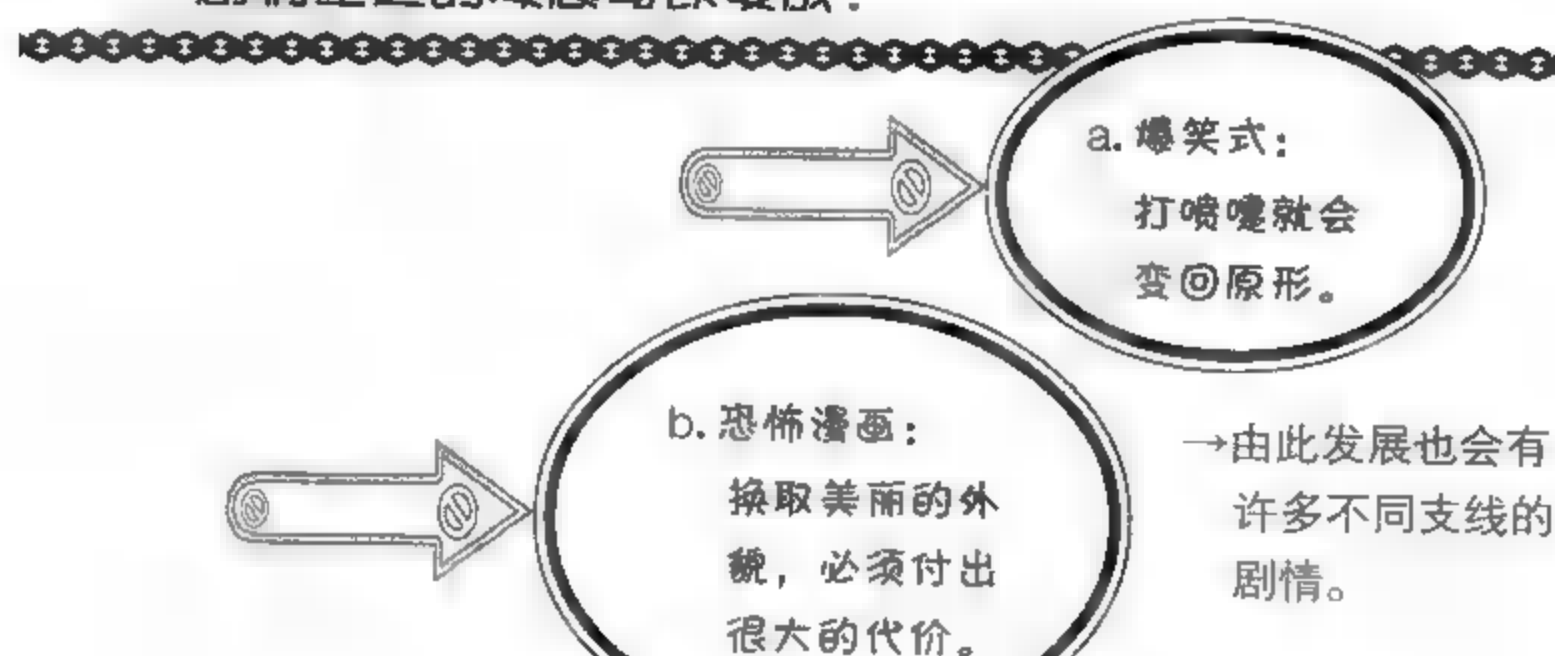
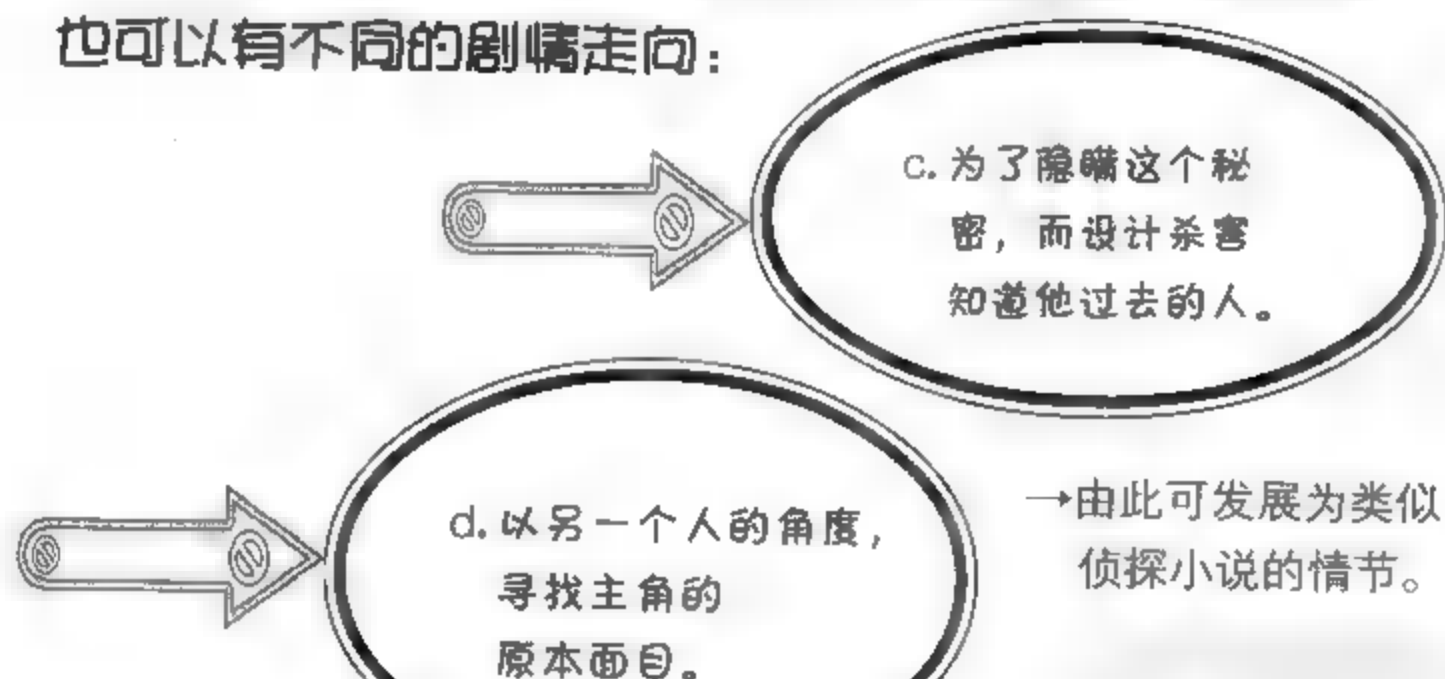
b. 恐怖漫画：
换取美丽的外
貌，必须付出
很大的代价。

→由此发展也会有
许多不同支线的
剧情。

也可以有不同的剧情走向：

c. 为了隐瞒这个秘
密，而设计杀害
知道他过去的人。

d. 以另一个人的角度，
寻找主角的
原本面目。

→由此可发展为类似
侦探小说的情节。

还有较浪漫的少女漫画情节：

e. 最后，主角才知道
对方所喜欢的，是
原本那个丑陋外貌
的自己。

素兰和乔英教学之背景与剧本

第十九回 篇名和人物的命名

☆篇名或书名
★人物的命名

篇名最好能够跟主题有关，而且要简短，不宜太过冗长。

一般，篇名以2～5个字最佳，既响亮又简洁。

不要使用会产生阅读障碍的字，例如，骃、黟、唇、蓄、孖等读不出音的字；或是组合起来会成为不明意思的字串。

若是故事整体以人物为主，篇名可以直接用人物的名字和身份来命名，或是以人物的感觉为命名依据。

依照人物的个性、特性和身份来取名的方式，因为和人物的形象太符合了，所以很容易就能被读者接受，而且产生联想。

乔英的《芊眠情曲·水龙潭传说》女主角——拒霜，直接以木芙蓉的别名为名字，特意将其和剧情主旨结合，并暗示她的未来。

现实生活中，中文名字通常是讲究“姓名学”的，但是漫画人物就不需如此了。

※注意：名字中最好别使用频率高的字，如，婆、哥、的、你等。因为日常生活的对话中会常使用这些字，若这些人物名字出现在对话中，会引起判读错误。

建议你可以翻翻字典，把一些喜欢的字挑出来，记在笔记本中，再从这些字中组合看看，只要不会出现奇怪、难听的谐音，就可以有不错的命名。

外国人的名字，大多以类似洋人名字的音来自由搭配。
例如：斯、恩、特、尔、菲、克、莱、卡等，应该可以找出很多。

其实在外国，许多名字都是很大众化的，甚至还有最受欢迎的洋名排行榜。例如：玛丽、安琪儿（天使之意）、汤姆、克丽丝汀、汉克等。

一般外国人不会为小孩取太奇怪的名字，以免小孩被取笑。许多西洋名字是有典故的，只是东方人不是很清楚罢了。

※乔英《异宝斋·真心的种子》里的单元角色，就使用了茱蒂、欧文、罗宾、爱丽等，有点常用又不太常用的名字。

茱蒂《异宝斋·真心的种子》 © 乔英

现在市面上有许多关于“西洋命名”的书，可以买来参考。

编剧时可以利用编剧设定表格。

参考例图的做法，就可以很有效地将自己的剧本和设定整理出来。

作者：乔英　　日期：1998、04

篇名：魔法宝莉　　第 1 回 22 页

故事大纲：宝莉是个可爱、年幼的魔法修行者。在美丽联盟的嘉妮亚魔法师的带领下，迷糊的宝莉和富有正义感的小男生——普克，在修行过行程中，将会发生什么有趣的事？

起：可爱的魔法修行者——宝莉和富有正义感的小男生——普克在森林中见面，谈到关于想成为伟大魔法师的事情。

承：宝莉在嘉妮亚魔法师的药柜中，知道了有一种"可以实现愿望"的药。

转：在嘉妮亚魔法师出门为人祈福时，宝莉试用了"可以实现愿望"的药，想变成伟大魔法师的她却变成了巨人。

合：帮助"巨人宝莉"变回原形之后，嘉妮亚魔法师纳闷"可以实现愿望"的药→痔疮药的做法是否有误？

乔英制作　　Join form

分段场景之5W1H表格

作者：乔英　　日期：2001、10

篇名：异宝斋/台灯狗，奇奇　　第 卷六 回 1～5 页

when：夜晚

where：都市中可看到夜景的高地

who：晓柔、小律(晓柔之子)、夜莺(异宝斋店主)

what：在外徘徊

why：无家可回，有轻生的念头

how：夜莺邀请他们进异宝斋

********************* 6～15页

when：夜晚

where：异宝斋内

who：晓柔

小律(晓柔之子)

夜莺(异宝斋店主)

what：夜莺让晓柔休息，将台灯狗送给小律。

why：晓柔叙述她的先生失业，酗酒，家庭暴力。

how：夜莺劝晓柔带小律回家。

人物设定表格

作者：乔英　　日期：1999、05

篇名：异宝斋

姓名：阳鸠　　角色：男主角

身份：异宝斋之主　　年龄：不详(外在年龄约17～25岁)

外型：

眼睛：蓝偏绿　黑，右分边，长发自然后扎成一束，垂在左肩上。

身高：184cm　体重：64kg

服饰类：以长袖设计为主，偏淡色系。

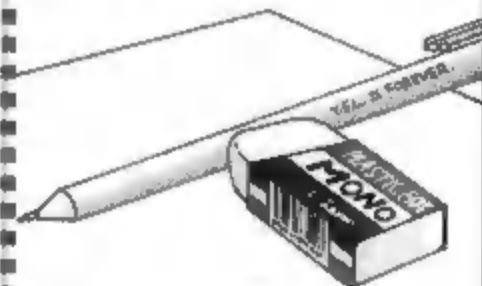
个性：温文亲切，用柔性方式处理事务。

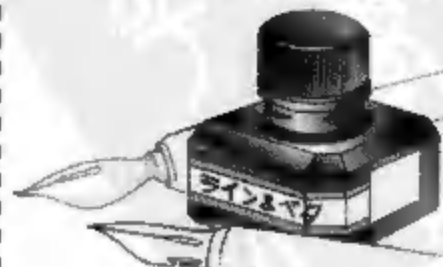
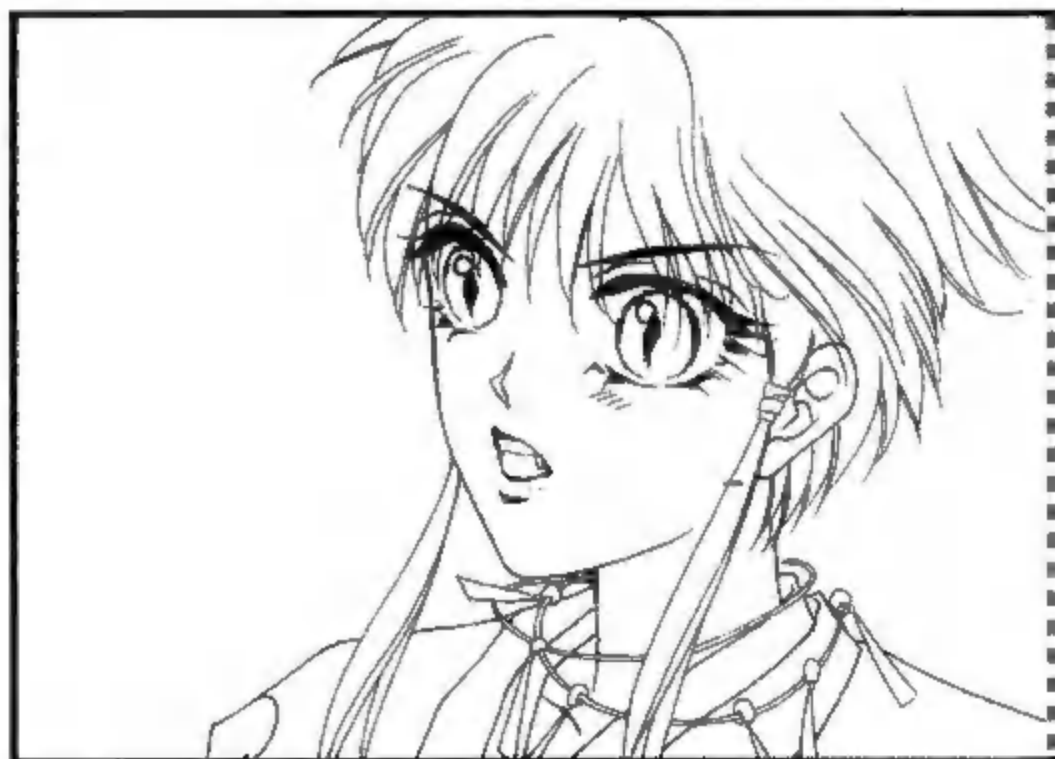
素兰和乔英教学之背景与剧本

第二十回 完稿程序

☆从草稿到完稿的步骤

鬼谷翼《异宝斋·大蜥怪》© 乔英

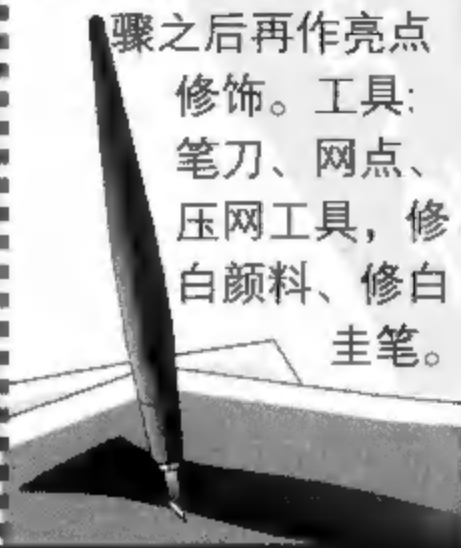
步骤一：草稿。
用铅笔在原稿上打草稿。
工具：原稿纸、铅笔、橡皮擦。

步骤二：上墨线。
将人物主线仔细描绘下来，根据需要可随时替换不同的笔尖。
工具：墨水、蘸水笔。

步骤三：古草稿线。

等墨干之后，用橡皮擦将草稿线仔细擦除。
工具：橡皮擦。

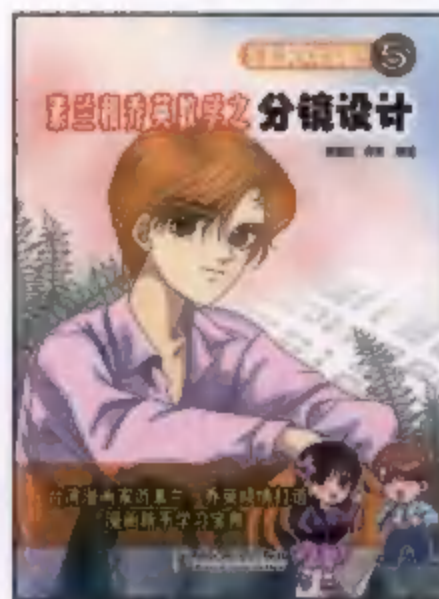
步骤四：增加效果。

注意画面上效果的疏密安排。
工具：镝笔蘸水笔、墨水。

步骤五：贴网点和最后的修饰。

完成贴网、压网的步骤之后再作亮点修饰。工具：笔刀、网点、压网工具，修白颜料、修白圭笔。

狂龍國際出版

策划 陈界 郭发明

▲从最简单的开始学！

感受名家指点，成就漫画达人！

ISBN 978-7-115-21184-2

定价：18.00 元

分类建议：动漫/动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn